KONAMI

OFFICIAL BOOKS

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

METAL GEAR SOLID

PEACE WALKER

OFFICIAL GUIDE : THE BASICS

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

METAL GEAR SOLID

PEACE WALKER

OFFICIAL GUIDE : THE BASICS

METAL GEAR

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

第二次大戦の英雄ザ・ボスが、小型核弾頭を持ってソ連へ亡命。これがソ連領内にて使用されたことで、米ソの緊張が高まる。米の潔白を証明するため、ザ・ボスの弟子である特殊部隊FOXのスネークが彼女の抹殺任務を遂行。世界を核戦争の危機から救い、BIG BOSSの称号を与えられる。

1 9 6 4

METAL GEAR SOLID
PORTABLE OPS

BIGBOSS除隊後のFOX部隊が、コロンビアで駐留ソ連兵を傘下に収め蜂起。弾道メタルギアによる核攻撃を企てる。FOXに拉致されたBIGBOSSは、虜囚であったロイ・キャンベル、現地のソ連兵とともに自らの部隊を結成。FOXのリーダーであるジーンを抹殺し、核攻撃の危機を回避した。

1 9 7 0

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS
METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER

アメリカ合衆国を離れ、コロンビアにて独自の軍事組織「国境なき軍隊」を築いていたBIG BOSS。そこへコスタリカからの使者が訪れ、依頼を持ちかける。その依頼とは、「軍隊を持たない国家」コスタリカに侵入してきた謎の武装勢力を「国境なき軍隊」の力で追い出してほしいというものだった。

1 9 7 4

SAGA

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID

特殊部隊FOXHOUNDがアラスカ沖シャドー・モセス島の核廃棄施設を占拠。核搭載二足歩行戦車「メタルギアREX」を強奪し、BIGBOSSの遺体引き渡しを要求する。元FOXHOUND隊員ソリッド・スネークは施設に単独潜入し、テロの首謀者であるリキッド・スネークを抹殺、核発射を阻止した。

2005

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

2009年、サンズ・オブ・リバティを名乗るテロリストが、マンハッタン沖の巨大海上除染施設ビッグ・シェルを占拠。新生FOXHOUND隊員の雷電は、人質救出とテロリストの武装解除のため施設へ潜入。大規模情報統制を目的としたアーセナルギアを破壊し、その裏にいる「愛国者達」の存在を知る。

2007～2009

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

PMC（民間軍事請負企業）の台頭により、戦争がビジネスへと変貌した近未来。その背景には、兵士・兵器をID管理する「SOP」システムの存在があった。PMCを裏で束ねるリキッド・オセロット、そして全世界のID統制を目論む「愛国者達」に、ソリッド・スネークは最後の戦いを挑む。

2014

1974 KEYWORDS

CIAとKGB

CIA(アメリカ中央情報局)とKGB(ソ連国家保安委員会)は、対外諜報活動を行う情報機関である。武力衝突を行わない冷戦下において、互いの腹を探り合う諜報合戦を繰り返し、世界中で暗躍していたとされる。中米でのその顕著な例が、CIAの共産主義転覆を狙った1961年のキューバにおける「ピッグス湾事件」である。アメリカの支援を受けた亡命キューバ人「反革命傭兵軍」によるカストロ革命政権の転覆を試みた事件で、ピッグス湾に上陸した反革命傭兵軍は初戦こそキューバ軍と渡り合うが、惨敗に終わる。敗北の理由としてCIAがキューバ軍の勢力を過小評価していたことや、当時の大統領であったケネディの心変わりにより命令が二転三転したことが挙げられた。この事件によって、キューバは革命が社会主義革命だったことを改めて宣言している。

核抑止

アメリカを主とする資本主義の西側、ソ連を主とする共産主義の東側、世界を二分したイデオロギーの対立=冷戦。それは双方の支配者が自らの利権を守るために生まれた対立構造だった。そして、そこに大きく絡むのが「核抑止」という理論である。自国が核を所有していれば、相手は核による反撃を恐れて攻撃してこないという考えのもと、アメリカとソ連は先制攻撃を受けないため、互いに所持する核の力を誇示し続けてきた。その究極の形が、相手に撃ち返されて自滅することがわかっていれば、誰も核を撃つことができないという相互確証破壊(Mutual Assured Destruction)、通称MADと呼ばれる概念である。事故によって核発射がなされるという可能性はゼロではないが、これによって世界規模の戦争はなくなり、武力を交わさない冷戦という構造が生まれたのである。

東西を二分した冷戦に緊張緩和の兆しが見え始めた1974年。アメリカ（資本主義）とソ連（共産主義）はいかなる動きを見せていたのか、そして核兵器の存在が世界にどのような影響を与えていたのか。1974年の時代背景を象徴するキーワードを解説する。

キューバ危機

第二次世界大戦以後、互いを常に仮想敵国と想定し、軍拡を続けてきたアメリカとソ連の冷戦構造を象徴する事件が「キューバ危機」である。1959年の「キューバ革命」後、ソ連と国交を結んで社会主義国となったキューバは、1961年にはアメリカ政府との外交関係を断絶。1962年10月15日に、キューバでのソ連ミサイル基地の建設、核ミサイルの搬入が明らかとなる。アメリカ政府はソ連との全面戦争に備え、核弾頭搭載の弾道ミサイルを発射準備態勢にし、全面核戦争の危機が訪れた。しかし、未曾有の危機は米ソの妥協によって回避されることになる。その後、これを契機に1968年には中南米地域の核兵器の実験・使用・製造・生産・取得・貯蔵・配備などを禁止する「トラテロルコ条約」が締結された。またこれ以後、米ソの冷戦体制はいわゆる「緊張緩和（デタント）」へと向かっていくことになる。

FSLN（サンディニスタ民族解放戦線）

FSLN（Frente Sandinista de Liberación Nacional）は、アメリカの武力干渉下に樹立したソモサ親米政権の独裁に抵抗する組織として創設された、ニカラグアの反政府組織である。その思想は1927年から1933年にかけてニカラグアに駐留していたアメリカ海兵隊に対し抵抗運動を行った、アウグスト・セサル・サンディーノの意志を継承している。また、1959年のキューバ革命に多大な影響を受けたことから、フィデル・カストロやエルネスト・チェ・ゲバラを英雄視した。1979年の大規模な軍事攻勢によってニカラグア革命を成功させている。

1974 LATIN AMERICA

A CUBA ｜キューバ｜

建国からスペインやアメリカの支配を受け、度々クーデターや政変が起こるなど不安定な政治が続いたキューバは、アメリカ大陸初の社会主義国家でもある。特に、1952年にクーデターで二度目の政権を奪取したフルヘンシオ・バティスタはアメリカと癒着し、弾圧と独裁を行った。これに対しフィデル・カストロらが蜂起。エルネスト・チェ・ゲバラと協力して、2年に及ぶゲリラ戦の後、バティスタを国外逃亡へ追い込み、1959年に「キューバ革命」を成功させた。なお、革命の英雄であるゲバラはキューバに留まることなく、その後もコンゴやボリビアの戦地を渡り歩き、1967年10月8日に39歳でボリビアにて戦死。没後も偉大な指導者として支持されている。

B NICARAGUA ｜ニカラグア｜

ニカラグアはキューバ同様、スペインやアメリカの支配を受け続けてきた歴史を持つ。19世紀にはアメリカ人の傭兵ウィリアム・ウォーカーが政権を乗っ取り、大統領となった。反ウォーカー勢力は彼の追放に成功するが、その後もアメリカは海兵隊を送り込み、支配の継続を行う。それに唯一抗ったのが、アウグスト・セサル・サンディーノ将軍である。1933年、彼はゲリラ戦によって海兵隊を撤退させることに成功。しかし、海兵隊撤退後にアメリカの息がかかった国家警備隊が創設され、翌年にはその隊長であったアナスタシオ・ソモサ・ガルシアによってサンディーノは暗殺される。1936年にソモサは親米政権を樹立。1974年時点でもその独裁は続いていた。

C COSTA RICA ｜コスタリカ｜

バナナとコーヒーの生産、輸出を主産業とする中米南部の国家で、国名のコスタリカは「豊かな海岸」という意味を持つ。1948年に行われた大統領選挙の結果を巡り与党派と野党派の内戦が勃発し、6週間の戦いの後、野党派が政府軍を破り政権を樹立する。この内戦を機に翌1949年、「恒久的な軍隊の廃止」が盛り込まれた憲法が施行され、軍隊の役割は警察に移行された。以後、コスタリカは平和国家として歩み、削減された軍事予算を教育・福祉の拡充に充てている。また、政府は親米・反共の外交方針を基本としているが、1974年当時の大統領であったダニエル・オドゥベルは、ソモサ独裁の打倒を目指すFSLNを承認し、その暫定政権の樹立も認めている。

舞台となる中南米は、度重なる内戦やクーデター、そして東西冷戦に翻弄された国々でもある。1974年において、このカリブ海を臨む中南米の諸国——キューバ、ニカラグア、コスタリカ、コロンビアが、どのような歴史をたどってきたのかを解説する。

A

B

C

D

D COLOMBIA | コロンビア |

南アメリカ大陸の北西部に位置するコロンビアは、古くはスペインの植民地として管理されてきた歴史を持ち、19世紀にはスペインとの激しい独立戦争を繰り返した。1940年代に入り、保守党の政権が誕生すると、反共を掲げた政府の方針から、共産党系ゲリラとの激しい内戦が始まる。1959年のキューバ革命を契機に、アメリカとの同盟のモデル国家とされるが、これが支配層と労働者層の対立といった社会問題を解決することには至らず、ゲリラ活動は激化。1966年には、中南米最大の反政府ゲリラとされるコロンビア革命軍(FARC)が発足し、内戦は収束していない。

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER KEY

▌MSF（国境なき軍隊）

かつて全面核戦争の危機から世界を救った英雄・スネークによって創設されたMSF（Militaires Sans Frontierès）は、国家や思想にとらわれず、必要な土地、勢力に必要な軍事力を供給することを目的とした組織である。コロンビアのバランキア港沿岸を本拠とし、国家の思惑や事情に翻弄されないことを信条とする。MSFのマークは、世界がひとつの大陸だった時代、2億5千万年前のパンゲア大陸をモチーフにしている。隔たりのないひとつの世界に、自分達の力を還元するという意図である。スネークのサポート役であり、MSFの実質的な運営を行うミラーは、MSFを新しいビジネスとしてとらえている。直接的な戦闘だけでなく、兵站、訓練、武器の整備や開発など、軍事に関するあらゆることを請け負うことで組織を拡大。特殊部隊のような少数精鋭の行動力と、正規軍にも対抗できる軍事力を備えることで、いかなる国家の干渉からも逃れることができると考えている。

MILITAIRES SANS FRONTIERES

▌AI兵器

AIとはArtificial Intelligence、人工知能の略であり、人によって創られた人間並みの知能を持つ機械を指す。そしてAI兵器とは、このAIを搭載した無人兵器のことである。無人兵器は、電子頭脳によって駆動制御、目標の探知、追尾、攻撃、捕獲や移送をすべて管理している。機械ゆえに単純な命令しか利かないが、人が乗って操縦する必要がない。コンピューターの存在しない時代から人間は、文学などの世界で人造人間を描いてきており、映画『2001年宇宙の旅』に登場するHAL 9000に代表されるような知性を持った存在を自らの手で生み出すということは、人類の長年の夢であった。また、世界初の電子計算機とされるENIACは、当初アメリカ陸軍の大砲の弾道計算を目的に作られており、コンピューターは戦争、軍事とともに著しく進化した。そして、その技術はロボット工学とも絡み合い、AIを搭載したロボット兵器、無人兵器の開発へとつながっていったのである。

WORDS

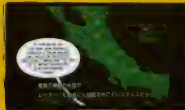
『メタルギア ソリッド ピースウォーカー』の物語には、過去の『メタルギア ソリッド』シリーズも深く関係している。それらも含め、物語・世界観を理解する上で重要となるキーワードを解説する。

ザ・ボス

第二次世界大戦中にコブラ部隊を組織して連合国の勝利に大きく貢献し、その後イギリスの特殊部隊SASの設立にも関わるなど、西側からは「特殊部隊の母」とも呼ばれている伝説の英雄。コブラ部隊の解散後は、ネイキッド・スネークを弟子として10年以上かけて育て上げた。1964年、ソ連のヴォルギン大佐の意思に同調し、アメリカ製の小型核弾頭を持ってソ連に亡命。ヴォルギン大佐がソ連領内で核を使用したことで米ソ両国から追われる立場となり、最期は愛弟子であったネイキッド・スネークにより抹殺される。だが本来、ザ・ボスの亡命は偽装亡命であり、アメリカ政府の真の狙いはヴォルギン大佐が管理する「賢者の遺産」――第二次大戦時に米中ソの真の権力者によって蓄えられた莫大な資金――だった。ザ・ボスは名誉を捨て、汚名を着せられたまま葬られることで任務を完遂したのである。その真実はスネークをはじめ、ごく一部の人間が知るのみとなった。

メタルギア

メタルギアとは、いかなる気候や地形にも左右されず、単独作戦行動によって核ミサイルを発射することができる核搭載二足歩行戦車の総称である。原案は1960年代に、ソ連の秘密設計局OKB-812局長アレクサンドル・レオノヴィッチ・グラーニンが考案。彼は自身の二足歩行技術を、歩兵と兵器とをつなぐ「金属の歯車」であると称した。グラーニンの話を聞いたネイキッド・スネークは、「メタルギア」という言葉を初めて口にする。しかしこの案は、同時期にソ連の兵器開発者ニコライ・ステパノビッチ・ソコロフが開発していた核搭載戦車「シャゴホッド」に敗れ、不採用となる。結果を不服としたグラーニンは、設計図をアメリカの友人・エメリッヒ博士に送り、以後アメリカ側にもメタルギアの設計思想が伝わっていった。なお、1964年に試験運用が行われたシャゴホッドは、中距離弾道弾射程合成延伸システムを実現しており、後のメタルギア技術に取って代わっていくことになる。

SNAKE

かつてCIAの特殊部隊FOXに所属する工作員ネイキッド・スネークとして、米ソ全面核戦争の危機から世界を救った英雄。その功績からBIGBOSSの称号を与えられる。戦闘と潜入任務のエキスパート。

CV : AKIO OHTSUKA

1964
バーチャスミッション スネークイーター作戦

ソ連の核搭載戦車シャゴホッドの破壊と、師であり伝説の英雄であったザ・ボスの抹殺。特殊部隊FOXの隊員ネイキッド・スネークは、ソ連領内に潜入する「スネークイーター作戦」において、この任務を達成。全面核戦争の危機を回避し、ザ・ボスを超える者としてBIGBOSSの称号を得る。なお、この作戦中に捕虜となった際、右目の視力を失っている。

1970
サンヒエロニモ半島事件

特殊部隊FOXを除隊したBIGBOSSは、コロンビアのサンヒエロニモ半島で、ジーン率いるFOXの蜂起に巻き込まれる。BIGBOSSは現地のソ連兵達を集めて自らの部隊を結成、反乱を鎮圧。その過程で、ジーンの目的が兵士達の天国「アーミーズ・ヘブン」を作ることだったと知るとともに、ジーンが集めた装備・人材・資金のすべてを受け継ぐ。

1974

?

1995
アウターヘブン蜂起

特殊部隊FOXHOUNDの初代司令官に就任したBIG BOSSは、その裏で南アフリカに傭兵派遣会社アウターヘブンを設立。核搭載二足歩行戦車「メタルギア」を開発し、同時に情報攪乱を目論み、FOXHOUND新人隊員のソリッド・スネークをアウターヘブンへ送り込む。だが、自分の遺伝子を継承するソリッド・スネークによって、BIGBOSSの計画は阻止される。

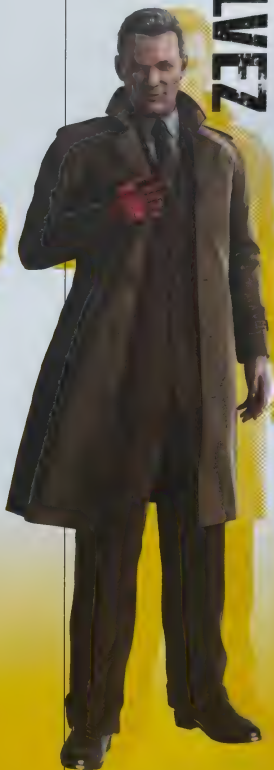
1999
ザンジバーランド騒乱

アウターヘブンでのソリッド・スネークとの戦いで重傷を負ったBIGBOSSだったが、中央アジアに武装要塞国家ザンジバーランドを築き上げ、再び暗躍。石油を精製する微生物「OILIX」と、新型の「メタルギア改D」によって、世界に対し軍事的・経済的優位に立とうとする。しかし、またもソリッド・スネークによって阻止され、全身を焼き尽くされる。

MILLER

「国境なき軍隊」の運営を行う副司令官。GHQ将校と日本人女性の間に生まれたハーフで、名前は和平。自衛隊除隊後の傭兵活動中に、コロンビアでスネークと出会う。

CV : TOMOKAZU SUGITA

GÁLVEZ

コスタリカ国連平和大学の教授として、数十年に渡って平和を説いてきたという人物。パスの恩師で、「国境なき軍隊」に武装勢力の調査と排除を依頼する。

CV : HOCHU OTSUKA

PAZ

平和を愛するコスタリカの少女。ガルベスの教え子で、平和憲法について学ぶ。謎の武装勢力に捕らわれた経験から、ガルベスとともにスネークにその排除を依頼する。

CV : NANA MIZUKI

AMANDA

親米政権から祖国ニカラグアの解放を目指すFSLN（サンディニスタ民族解放戦線）司令官の娘。父親はアメリカに対抗したアウグスト・セサル・サンディーノの戦友。

CV : ROMI PARK

CHICO

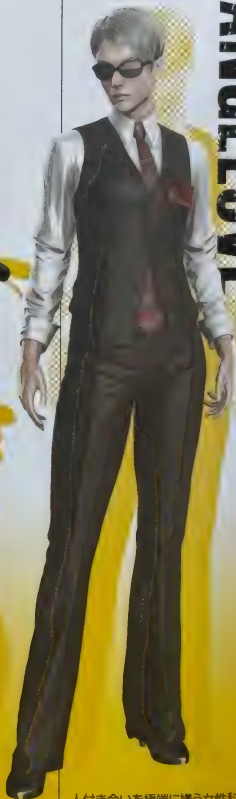
アマンダの弟で、FSLNと行動している少年。周囲から子供扱いされていることが不服で、しばしば仲間のもとを飛び出している。キューバの英雄、ゲバラを尊敬する。

CV : KIKUKO INOUE

HUEY

NASAで月面歩行機械の研究を行っていた科学者で、ロボット工学の権威。コスタリカで極秘裏に行われている計画に参加しており、無人兵器の開発に携わる。

CV : HIDEYUKI TANAKA

STRANGELOVE

人付き合いを極端に嫌う女性科学者で、人前に姿を見せることはほとんどない。ある個人的な目的を持って、コスタリカで無人兵器のAI開発、調整を担当している。

CV : YUMI KIKUCHI

CÉCILE

コスタリカへ鳥の生態を調査に来た、フランス人の鳥類学者。鳥の鳴き声を録音中、熱帯雲霧林にある謎の遺跡に迷い込み、何者かによって捕らえられてしまった。

CV : YU KOBAYASHI

COLDMAN

冷戦最盛期に活躍していた元諜報員で、現在はCIAの中米支局長を務める。中米コスタリカを拠点としてAI兵器の開発を行い、自らの理論を世界に証明しようと考える。

CV : MUGIHITO

本書のコンセプト

1 実践的な潜入&戦闘テクニック!!

アクション解析では、敵兵の目を欺く潜入方法や、CQCと武器を用いた戦闘のポイントといった、実践的なテクニックを掲載している。歩く、構える、画面の見方などの、ごく基本的な操作方法とシステムについては、ゲーム冒頭に行われるチュートリアルや各種HELPを参照しよう。

2 マザーベースの仕組みがわかる!!

「国境なき軍隊」の育成と拡張を目指すマザーベースについては、基本的なシステムから、応用編となる運営テクニックまでを丁寧に解説。各種アイコンとパラメーターの意味や、スタッフを充実させる方法、マザーベースから受けられる支援といった要素を、詳しく紹介している。

3 ファーストプレイを楽しむ攻略!!

ミッション攻略はファーストプレイを想定。MAIN OPSを進めるにあたり、その時点で開発可能な武器・装備品を前提として、無理なく進めるルートと攻略法を掲載している。また、ストーリーの理解度を深める解説や、ゲームをより楽しむための潜入テクニックも紹介している。

よくある質問&回答集

■ すぐに敵に見つかってしまいます。

・敵兵の視界に入らないように、背後や遠くを移動しよう。
・足音や発砲音などを発してもいけない。移動時はなるべくゆっくり進むこと。
・見つかりそうなときは、遮蔽物への張り付き、ホフクでカムフラ率を高めることも大切だ。

■ 戦闘になるとすぐに死んでしまいます。

・回復アイテムを装備しておけば、LIFEが0になった際に自動使用して回復できる。
・遮蔽物を盾にして、敵からの攻撃を避けよう。
・ホフクなどでじっとしていればLIFEと気力は回復する。戦闘後は回復させておこう。

■ 敵兵にうまく照準を合わせられません。

・アナログパッドで照準を動かす精密射撃（→P.021）も使ってみよう。
・照準スイッチで、左肩越し、右肩越しを切り替えると狙いやすくなる。
・AUTO AIMをオンにしてオートロックオン機能を使ってみるのもよい。

■ すぐに弾切れして、武器が使えなくなってしまいます。

・無力化した敵兵をボディチェックすれば、弾薬やアイテムを出す。
・エリア内には弾薬や回復アイテムなどが落ちているので、チェックしよう。
・支援補給マーカーがあれば、各種物資を届けてもらえる。

■ 敵兵をCQCで拘束しました。この後どうすれば……。

・そのまま拘束または投げて気力ゲージを奪い、気絶させよう。
・アクションボタンを押し続けて尋問してみるのもよい。
・発見状態でも、拘束中は敵兵からの攻撃がやむ。盾として使おう。

■ 敵の大型兵器の倒し方が分かりません。

・装甲車のような敵兵器は、破壊するほか、全敵兵を無力化することでも倒せる。
・AI兵器と呼ばれる敵は、円柱状のAIポッドが弱点。そこを集中攻撃しよう。
・具体的な攻略方法については、ミッション攻略を参照。

■ 敵の兵器を鹵獲(ろかく)しました。しかし使い方がわかりません。

・OUTER OPSで傭兵と一緒に派遣できる。派遣の仕方についてはP.056を参照。
・ちなみに鹵獲(ろかく)の方法は、全敵兵を無力化して兵器を倒すこと。

■ AI兵器という敵を倒したら、板状のものを抜くことになりました。

・それは記憶板と呼ばれるもので、抜くと入手できる。用途はP.057を参照。

■ マザーベースが一向に拡張の気配を見せません。

・スタッフを各班に配置して、班のレベルを上げよう。
・班のレベルにもよるが、ミッションをこなすうちにベースは増設されていく。
・最初に選択できる機能は3つだけ。MAIN OPSを進めると機能は9つまで増える。

■ マザーベースのスタッフが増えません。

・ミッション中に、無力化した敵兵や捕虜をフルトン回収システムで回収しよう。
・ゲーム中に蓄積する英雄度が高まれば、志願兵も登場する。
・アクセスポイントからの兵士募集（リクルート）も活用しよう。

■ 武器を増やしたいのに、開発できるものがありません。

・開発には設計図が必要なことが多い。ミッションを進めると、いくつかは自動入手する。
・設計図はミッション中に拾えるケースもある。よく探してみよう。
・マザーベースの各班のレベルを上げることも忘れないように。

■ CO-OPSプレイ中なのに、LIFE共有などが起こりません。

・リングの中に入ってCO-OPイン状態になれば共有化される。携行品の共有も同様。

■ ミッションを高ランクでクリアするといいことはありますか？

・英雄度がより大きく上昇。志願兵登場やCO-OPS通信の充実につながる。
・勲章の獲得条件などに関わっている場合もある。

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS
METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER
OFFICIAL GUIDE : THE BASICS

CONTENTS

アクション解析

Action Analysis

操作タイプ

3つの操作タイプ

本作には3つの操作タイプがあり、それぞれで視点操作や攻撃などを行うボタンが異なっている。特定のタイプだと絶対にできないこと、というのは存在しないが、ゲーム経験やプレイヤーの感覚次第でなじみやすいタイプは異なるだろう。各タイプの特徴を理解し、操作タイプを決定しよう。

自分に合う操作タイプの決定

以下で、各タイプの特徴とそのタイプがオススメの人を紹介。これまでの経験を踏まえて、まずはオススメのタイプでプレイしてみよう。なお、操作タイプはいつでも変更可能（ミッション中でも可）なので、なじめない場合は、別のタイプへと切り替え、最も操作しやすいものを選ぼう。

対応ボタンは、タイトルおよびマザーベースで見られるKEY CONFIGが分かりやすい。

1 シュータータイプ

このタイプがオススメの人
『METAL GEAR SOLID 4』（以下MGS4）ユーザー
FPSおよびTPSユーザー

視点操作は右手

最大の特徴が、カメラ操作と照準操作を右手で行うこと。イメージは、○×△□ボタンを右スティックとして扱う感覚だ。視点操作に親指を使えるため、移動しながらのカメラ調整および射撃がしやすいのが利点。『MGS4』やFPS、TPSユーザーなら、かなりなじみやすい操作といえる。

オススメした人の中でも、ボタンがスティック代わりとはイメージできない場合は不向き。

Lで構えてRで攻撃

Lボタンで武器を構え、Rボタンで攻撃という動作は『MGS4』や、FPS、TPSではオーソドックスな操作方法。これらのゲームに慣れている人は、直感的に理解できるはずだ。なお、構え中の視点スイッチは、方向キー左右で行える。また、CQCを仕掛ける際も、Rボタンで繰り出す。

アナログ照準はなし

他の操作タイプでの精密射撃に当たる、アナログパッドでの照準操作は行えない。そのため、○×△□ボタンでスムーズに斜め方向へ照準を操作するには慣れが必要だ。また、人差し指でLボタンを押して構えた場合、その状態でのリロード（方向キー上）としゃがみ（方向キー下）が、やや行いづらいということも覚えておこう。

2 アクションタイプ

このタイプがオススメの人
『METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS』（以下MPO）ユーザー
PSPのアクションゲーム経験者

視点操作は左手

視点操作を方向キーで行う、『MPO』と同様かつPSPのアクションゲームではよく見られる操作方法。主に左手の人差し指でこまめなカメラと照準の操作を行うため、不慣れな人は指が疲れやすい。

構え中にLボタンを押し続けると、アナログパッドで照準を動かす精密射撃が行える。

多くのアクションを右手で行う

構え、しゃがみ、リロード、武器・装備品選択ウィンドウの開閉など、多くの操作が右手側に割り当てられている。右手が忙しくなる分、左手は視点操作に集中できる。なお、武器・装備品選択ウィンドウは、○とLまたはRボタンで開いた上で、方向キー左右で選択する2つの手順が必要となる。

ワンボタンでのクイックチェンジなし

武器・装備品を素早く切り替えおよび解除するクイックチェンジ。ほかの操作タイプは、1つのボタンを押すだけでチェンジできるのに対し、このタイプでは武器または装備品画面を選択する必要があるため、一瞬だけチェンジが遅れる。

3 ハンタータイプ

このタイプがオススメの人
「モンスターハンターポータブル®」（以下MHP）シリーズユーザー

ボタンを離しても構えが持続

ほかのタイプと大きく異なるのが、△ボタンで構えた後、ボタンを離しても構えが持続すること。押しっ放しにしなくていい分、ほかの操作に集中できる。構え中にRボタンを押し続けると、アナログパッドで照準を動かす精密射撃が可能となる。なお、視点操作は左手で行うタイプだ。

構え中の攻撃も△ボタンで行う。構えを解除したいときは、□ボタンを押そう。

武器・装備品選択はL・R

武器・装備品選択ウィンドウをLおよびRボタンで開いて、○ボタンと□ボタンで選択する。これは『MHP』経験者ならなじみやすい操作だろう。また、構えていないときの攻撃ボタン（主にCQCを行うボタン）が、独立して□ボタンに割り当てられているのもこのタイプの特徴となっている。

意図しないローリングに注意

『MHP』経験者であれば、×ボタンでローリング（回避動作のイメージ）というのもなじみやすいはず。ただし、しゃがみとホフクも×ボタンに割り当てられているため、移動しつつしゃがもうとした際に、意図せずローリングになってしまいやすい。移動中にしゃがむ際は、アナログパッドを入力し過ぎないようにすること。

潜入テクニック

1 敵兵の位置と移動ルートの把握

スマートな潜入の第一歩は、索敵から始まる。安易に進まず、進路上にいる敵兵の人数と位置を確認し、その隙を見つけながら目標へと近づいていくことが重要だ。自分自身の目はもちろん、装備品のレーダーやエネミーサーチといった便利なテクニックも活用し、潜入ルートを考えていこう。

物陰に隠れて敵兵を観察

潜入時の失敗例としてよくあるのが、誰もいないと思って進んだものの、死角から見られていたというケースだ。そうならないためにも、まずは安全な場所に隠れ、様子をうかがおう。目立たないように、壁や岩場などに張り付くか、ホフク状態になって身を隠した上で、周辺の状況と敵兵の姿を観察する。なお、敵兵には立ち止まっている者もいれば、巡回している者もいる。移動ルートを確認して、隙を突ける瞬間を見つけ出そう。

腰のあたりまでしかないような小さい岩や木箱などでも、しゃがんでから張り付きを行えば十分に身は隠せる。

敵兵が見えない位置に行ってしまったときは、カメラ（視点）を操作。再びその敵を視界内にとらえよう。

レーダーを使った索敵

障害物が多い場所、高低差が激しい場所は、敵兵の位置を把握しづらい。そこで役立つのが、装備品のレーダーとセンサーだ。これらにはいくつか種類があり、初期状態で使用可能なものはサラウンドインジケーターのみ。これは、周辺の音を探知してレーダーに表示するため、敵兵のおおよその位置を把握できる。そのほかは開発（→P.049）によって使用可能となり、中でも周囲の地形や敵兵の視界まで表示するソリトンレーダーは便利だ。

サラウンドインジケーターは、周囲の音を波形で表示する。また、敵兵が遠距離にいると青、近距離にいると赤く表示される。

敵兵の視界がはっきり分かるソリトンレーダー。表示される視界のうち、青は通常の状態、赤は何かに気づいている状態を示す。

エネミーサーチ

張り付きまたはホフク状態から行えるエネミーサーチも、索敵に便利だ。一定範囲内にいる敵兵なら、その動きをじっくり観察できる。カメラボタンを押すたびに敵兵を切り替え可能だ。なお、息を潜め身を隠している敵はサーチできない。

エネミーサーチで敵兵の存在と移動ルートを把握しよう。なお、エネミーサーチ中は対象へのタグ付け（→P.037）も可能だ。

敵兵の警戒レベル

敵兵が何かを警戒またはスネークを発見すると、画面左上に数値が表示される。この数値と色は敵兵の警戒レベルを示し、現在の警戒の度合いがわかる。なお、非表示時を潜入フェイズと呼ぶ。

危険フェイズ

敵兵に見つかっており、攻撃を仕掛けてくる最も危険な状態。数値0か全敵兵無力化で回避フェイズへ移行。

回避フェイズ

こちらを見失っている状態。見つかると危険フェイズへ、数値0か全敵兵無力化で警戒フェイズへ移行。

警戒フェイズ

やや警戒を強めている状態。見つかると危険フェイズへ、数値0か全敵兵無力化で潜入フェイズへ移行。

2 敵兵に見つからないように進むには

敵兵の配置と移動ルートの把握ができたら、次はその目をかいくぐって進んでいく。ただし、敵兵も精鋭ぞろい。ちょっとでも目立った行動を取れば、すぐにこちらの存在に気づいてしまう。迂回しつつゆっくり歩く、時には敵兵をおびき出すなど、移動にも見つからないための工夫が必要だ。

カムフラ率を高めて移動

スネークがどれだけ目立っているのかを示すのが、画面右上に表示されるカムフラ率だ。これが低いまま行動するのは、敵兵に存在をアピールしているようなもの。いかに高いカムフラ率を保つかが潜入のポイントとなる。カムフラ率に関わる要素は、周囲の環境、ユニフォーム（→P.034）、スネークの姿勢、装備中の武器といったものだ。移動に関しては、姿勢が低くゆっくり移動しているときほどカムフラ率は高くなるので、物音を立てないくらい慎重に歩くことを基本としよう。なお、移動中に敵兵がこちらに向かってきても焦りは禁物。近くの遮蔽物に身を隠す、ホフク状態になるなどしてやり過ごせば大丈夫だ。

敵兵の視界は、円錐状に上下左右へ伸びている（ある程度の距離まで）。視界内に入らないように背後や遠くを通過だ。

敵兵の視界範囲外でも、足音を立てれば気づかれる。背後でも近くを通る際は、しゃがんでゆっくりと移動しよう。

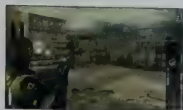
壁ノックでおびき出す

定位置、または決まったルートを移動している敵兵を、一時的にその場から離れさせる手段がある。それが、あえて物音を立てて気づかせ、音の方向へおびき出すこと。敵兵が近づいてくるというリスクはあるものの、おびき出すことによって、その背後を縫うように突破できるので便利だ。

張り付きを行ってから、攻撃ボタンを押すと壁をノックできる。敵兵が音に気づいたら、ひとまずその様子をうかがおう。

敵兵が近づいてきたら、こちらも移動を開始する。物音がした場所に気を取られている隙に、その背後を通過するのだ。

空弾倉で注意を引く

投げた場所へ敵兵の注意を引けるのが、空弾倉(分類は投擲武器)だ。例えば正面に敵兵がいるとき、見つからない位置から敵兵の右横方向に落ちるように空弾倉を投げる。すると、その敵兵は物音がした場所へ注意を引きつけられるので、こちらは左方向へ進む、といったことが可能だ。

空弾倉は弧を描いて落下する。落下地点を調整し、敵からやや離れた位置に投げよう。

アイコンに対応したアクション

扉の中を覗き込む、シャッターを開けるといった、特定の場面で表示されるアイコン。これらは、その前に立ってアクションボタンを押すと、対応したアクションが行われる。その中でも多くの場面で出てくるアイコンが、ハシゴの昇降とエルードだ。ハシゴを使えば別の階層へ移動でき、エルードは敵兵の視界範囲外を進める。便利な潜入ルートが見つかるケースが多いので、ハシゴやぶら下がれそうな場所(エルードできる場所)を見つけたら利用してみよう。

ハシゴ使用時は、上層または下層から見られていないか気を配りながら昇降しよう。

下から見られる場面でなければ、エルードでぶら下がっていれば見つからない。

ダンボールを有効活用

潜入･移動に便利な装備品がダンボールだ。まず、やや高い段差でもダンボールを足場にすれば登ることができる。装備品選択ウィンドウでダンボールにカーソルを合わせ、Lボタン(※)でDROPして設置しよう。また、ダンボールをかぶった状態で移動中に攻撃ボタンを押すと、気力を消費してダッシュ(敵兵をはじき飛ばせる)が可能だ。

ダンボールを配置する場所は、登りたい場所の少し手前。DROPすると、装備品からは消えてしまう。

※シューータータイプとアクションタイプでの操作。ハンタータイプでは方向キー左となる。

3 敵兵を無力化するには

進みたい場所に敵兵がいて、どうにも手詰まり状態。そういったときは、敵兵を攻撃して無力化するのもひとつの手だ。殺害することもできるが、殺してしまうと英雄度（→P.026）やリザルトランク低下などのデメリットがあるので、可能な限り非殺傷の方法で無力化していくのが望ましい。

ダメージの種類

攻撃時のダメージには、LIFEダメージと気力ダメージの2種類がある。非殺傷プレイを実践するためには、気力ダメージがポイントとなる。

LIFEダメージ（殺傷）※

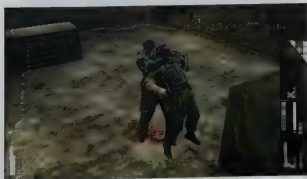
殺傷武器で攻撃すると、LIFEにダメージを与える（表示は赤）。LIFEが0になると死亡。

気力ダメージ（非殺傷）

非殺傷武器やCQCで攻撃すると気力にダメージを与える（表示は青）。気力0で気絶・睡眠。

※CRTはクリティカルダメージ（大ダメージ）を与えたことを示す。

気力を奪い気絶させる

敵兵の気力を奪う方法は、CQCでの打撃や投げ、気力ダメージを与える武器の使用がある。汎用性が高いのは、CQCだ。敵兵にこっそりと近づき、CQCに持ち込んで気力が0になるまで拘束、または投げを行い、気絶させよう。なお、拘束や投げなどのCQCが行えるのは、片手持ちの武器のみ。アサルトライフルなどの両手持ちの武器では、ややダメージの大きい打撃を繰り出す。ミサイル系などの重い武器だと、打撃すら行えないことを覚えておこう。

拘束からの圧迫や投げで気力を奪おう。なお、拘束中にアクションボタンを押し続けると、敵兵に尋問を行って情報を聞き出せる。

ホールドアップ

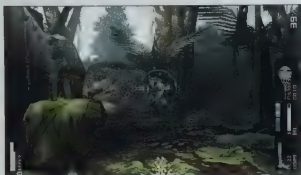
慣れるまで距離感がやや難しいが、無力化の中でも最も美しいのがホールドアップだ。まずは敵兵の視界外から、気づかれないように接近しよう。そこで銃を構えることで、敵兵をホールドアップ、そのまま降伏状態となる。他の敵兵に伏せ状態であることを気づかれなければ、どれだけ時間がたってもその敵兵は伏せたままとなるので、完全な無力化となるわけだ。

足音を立てれば気づかれてしまうので、ゆっくりと背後から敵兵へと近づいていく。

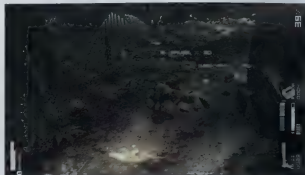
近づき過ぎても見つかってしまう。CQCアイコンが表示（片手持ち武器のみ）された後、やや接近して構える感覚だ。

成功すると、敵兵はそのまま伏せた状態に。距離感さえつかめば、歩いている敵兵のホールドアップも可能だ。

麻酔弾で眠らせる

麻酔弾を撃てる武器で敵兵を撃ち、眠らせるのもよい。頭に命中させれば1発で眠りに落ちるので、速やかに無力化できる。ただし、ヘルメットをかぶっている場合は、ヘルメットで防がれてしまう。また、サプレッサー（消音機能が付く）なしの場合は、銃声で気づかれることもあるので、周囲に他の敵兵がいないことを確認してから発砲しよう。なお、睡眠からは一定時間で復帰する。

頭を撃つ以外に、敵兵の気力を0にするまで撃つ、または撃ち込んでから一定時間経過でも、麻酔は効果を発揮。

敵兵をボディチェック

気絶、睡眠、瀕死、ホールドアップ状態の敵兵に近づいてアクションボタンを押すと、体を叩いてボディチェックが行える。チェックすると敵兵は弾薬やレーションを出すので、物資補給が可能だ。なお、気絶・睡眠・瀕死は2回、ホールドアップは4回までアイテムを出す。気絶と睡眠の敵は、チェックするたびに回復までの時間が早まるので、うかつに叩き過ぎないように。

無力化した敵兵を叩いてボディチェックを行う。フルトン回収システムを装備中だとチェックできないので、外しておこう。

フルトンで回収

敵兵を無力化したからといって、絶対に安全というわけではない。倒れた敵兵を放置しておくと、後に別の敵兵にその姿を発見され、警戒されてしまう場合がある。そこで、無力化した敵兵はフルトン回収システムを使い、マザーベースへ回収しておこう。回収した敵兵はスタッフの一員となる（→P.048）ため、フルトンは敵兵の処理とスタッフの増員、一石二鳥の装備品となるわけだ。

気絶、睡眠、瀕死、ホールドアップ状態の敵に近づき、フルトン回収システムを仕掛ける。

すると、敵兵ははるか上空へと勢いよく飛んでいく。これで、回収完了だ。

英雄度とは?

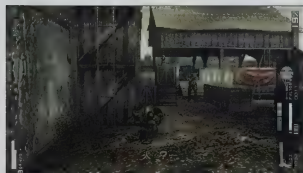
ミッションクリア時のリザルト画面で加算されていく英雄度。これは、非殺傷や未発見でクリア、といった条件で加算される。英雄度が高まると、新しい言霊効果（→P.038）や志願兵（→P.048）を獲得できるメリットがあるので、高めながら進めていきたい。なお逆に、殺傷や発見を繰り返していると英雄度は減算されてしまうこともある。また、勲章（→P.156）の獲得も、英雄度をアップさせる方法となっている。

ミッションをクリアするたびに英雄度は変動。英雄度アップのためにもスマートな潜入は欠かせないというわけだ。

4 もし見つかってしまったら

万が一、敵兵に発見されてしまった場合でも、すぐにあきらめてはいけない。速やかに隠れて敵兵をやり過ごす、見られた敵兵をすぐに始末する、といった適切な行動を取れば、ミスをリカバー可能だ。下記で紹介するポイントを踏まえ、いったん仕切り直してから、潜入を再開しよう。

見つかる要因とは?

発見される要因は、姿を見られる、足音や銃声などの音を聞かれる、この2つだ。なお、敵兵が何かに反応すると頭上に「！」が表示。青緑は異変に気づいたこと、赤はスネークを発見したことを示す。

緑の「！」は、まだ見つかったわけではない。まず動きを止め、もし敵兵が調べに来たら、静かにその場を離れよう。

その場を離れ身を隠す

発見されても、敵兵がこちらを見失う位置まで逃げて身を隠していれば、やがて警戒は解除される。安全な場所でカムフラ率を高め待機しよう。状況にもよるが、エリアを切り替えて隠れるのも手だ。

敵兵の視界に入らない位置で隠れる。複数の敵兵が捜索しに来る場合もあるので、周囲の状況はよく確認しよう。

敵兵が近いなら倒す

発見された際、その敵兵を攻撃できる位置にいるなら、倒してしまうとよい。すぐにCQCを仕掛けるなり麻酔弾を撃つなりして無力化すれば、あっさりと警戒は解かれる。敵兵はこちらを発見すると増援を呼ぼうとするが、呼ばれる前に倒せば、その場だけで事が済むというわけだ。もちろん、その周辺に他の敵兵がいないことが前提となる。

敵兵の背後を通過中に気づかれてしまった。その瞬間にCQCに持ち込んで気絶させれば、大事にならずに済む。

包囲された際は全滅させる

増援を呼ばれ、敵兵に包囲されてしまった……そんなときは全滅を狙おう。やむを得ない場合は殺傷武器も使用し、周囲の敵兵を排除する。なお、そのエリア内の敵兵をすべて倒せば警戒解除となることもあるが、延々と増援が出現してきりがない場合もある。安全を確保するためにも、ある程度倒したら、身を隠した方が賢明だ。

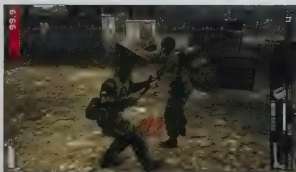
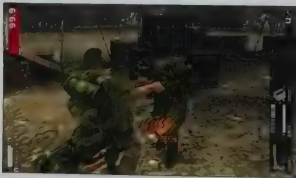
敵兵をCQCで拘束している間は、他の敵兵からの攻撃がやむ。逃げ道を確保する際は、これも利用したい。

戦闘テクニック

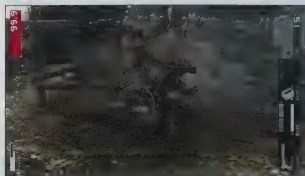
1 CQCを極める

連打すれば打撃攻撃、長押しすれば拘束からの圧迫と、様々な攻撃を繰り出せる近接戦闘術CQC。単発のダメージは小さいため、例えば投げ1回だけでは気絶しない敵兵も多い。しかし、ちょっとした工夫をすれば、大ダメージを与える、複数の敵をまとめて倒すといったことも可能だ。

連続CQC

敵兵にCQCで引き倒しまたは投げを行った際、近くに別の敵兵がいれば、続けてアイコンが点滅する。ここで攻撃ボタンを押すと、流れるようにその敵兵をつかんで自動的に投げる連続CQCへと派生する。近くに敵兵が何人もいる際は、投げるたびにアイコンが表示され、次々と投げ飛ばしていくことが可能だ。一対多数の状況を打開したいときに役立つテクニックなので、アイコンの点滅を見逃さないようにしよう。

まずは1人目の敵兵をつかんで投げる。別の敵兵がいるとすぐさまアイコンが点滅するので、攻撃ボタンを押してみよう。

見事、連続CQC成功。このとき、攻撃ボタンを押すタイミングはシビアではない。軽く連打する感覚で大丈夫だ。

CQCびたーん

敵兵を投げる際、壁面や障害物のある方向へ投げてみよう。壁面に当たったときと落下時の両方でダメージを与えるため、非常に効果的だ。

アナログパッドで投げる方向を調整し、壁面へと敵兵を投げよう。通常の投げより大きい気力ダメージを与えられる。

他の敵兵を巻き込む

他の敵兵に向けて投げれば、その敵兵もろともなぎ倒すことができる。このテクニックも、複数の敵兵を相手にしなければならない状況で役立つ。

ある敵兵を拘束状態で周囲を見回し、近くに他の敵兵がいる状況なら、その敵兵に向かって投げ飛ばしてみよう。

2 銃撃戦を制するには

ミッション中は激しい銃撃戦になることもある。そこで必要になるのが、銃火器を扱うテクニックだ。照準で的確に敵をとらえ、銃撃していこう。なお、立っているよりしゃがんだ方が、照準は安定する。また、気力が充実しているときは問題ないが、低いと照準がぶれやすいことも覚えておこう。

銃撃の基本テクニック

武器を構えると肩越しまたは主観視点となり、狙いを付けて発砲する。肩越し視点で狙う（※）際は、方向キー左右で視点のスイッチも可能だ。狙いを付けやすいように、右肩越し、左肩越しを切り替えよう。敵兵を狙う際は、一撃で倒せるヘッドショットが基本（ヘルメット着用の場合、銃弾は防がれる）だ。また、足や腕を撃つと一時的に体勢を崩せることも覚えておこう。なお、ダメージによっては敵兵は瀕死状態となり、しばらく息をしている。瀕死状態の敵兵はフルトン回収できるが、別の敵兵によって蘇生されてしまう可能性があることを覚えておこう。

右肩越しでは見えなくても、左肩越しなら見えることもある。視点をスイッチして、照準を合わせやすくしよう。

瀕死状態の敵兵には赤いドクロのマークが出る。この状態でしばらく時間経過すると死亡。

特定ミッションでは気力を0にした際に青いドクロが出現し、時間経過で消滅（非殺傷扱い）。

AUTO AIMでの射撃

照準合わせが苦手なら、AUTO AIMを試してみよう。この機能をオンにしておくと、ある程度の範囲内の敵が自動的にロックオンされるため、簡単に撃つことができる。なおAUTO AIMは、OPTIONSでSELECTボタンに設定しておけば、SELECTボタンを押すたびにオン・オフを切り替え可能だ（OPTIONS画面でのオン・オフ切り替えも可能）。

AUTO AIM実行時は、ロックオンした敵を撃ち続ける。その敵が倒れたら、近くの敵を自動的にロックして攻撃を続行する。

銃座について

特定のエリアにある、備え付けの銃座。これは近づいてアクションボタンを押せば使用可能だ。その場から動けないため防御面に難はあるが、無限に弾丸をばら撒ける強力な武器となっている。

リロードの必要もなく、連射力も十分。Lボタンを押すとズーム機能が働くので、遠くを狙う際は利用してみよう。

※シュータータイプは、通常の構え時にスイッチが可能。アクションタイプ、ハンタータイプは精密射撃（→P.021）時のみスイッチ可能となる。

3 武器の種類と特性

武器はオーソドックスなハンドガンから、遠距離狙撃が可能なスナイパーライフル、投擲して使う手榴弾など、様々な種類がある。ここでは、全10種のカテゴリー別に特徴を紹介。なお、武器のうち「ZZZ」のアイコンは麻酔弾を使用し、「STN」のアイコンは気力ダメージを与えることを示す。

武器の基本ステータス

武器の性能は様々だが、基本となるステータスは下記で紹介する6つで、それぞれアイコンで示されている。以下が各アイコンの意味で、S>A>B>C>D>Eの順に高性能となる。

威力
命中時に与えるダメージ。高いほど大ダメージを与え、対象と距離が離れると威力は低下。

行動抑止性能
命中時に敵の行動を止める力。これが低い武器だと、命中してもひるまずに行動が続く。

連射性能
弾を連射する速さ。高いほど短時間で多くの弾丸を発射可能となっている。

集弾性能
発砲時の弾のばらけにくさ。この性能が低いとあまり命中せず、ダメージ効率が悪い。

カムフラ率
その武器を装備している時の、敵からの見つかりやすさに影響する。

マガジンの装弾数
リロード時の装弾数。高いほど多くの弾薬を装弾でき、リロード回数が少なくて済む。

ハンドガン

威力の低い銃が多いが、行動抑止性能が高く片手持ちで重量も軽い。盾との併用も可能だ。

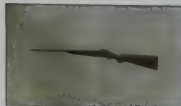
CQCやホールドアップも行いやすいため、潜入時に持ち歩くならハンドガンがオススメ。

アサルトライフル

威力、集弾性、装弾数など、各性能のバランスがよい銃がそろう。中距離戦を得意とする武器。

重量が軽めで、ある程度小回りも利く。敵兵との戦闘時は主軸として使っていける。

ショットガン

一度に多数の弾丸を発射。集弾性能が低いため距離が離れると威力が落ちる。接近戦向きだ。

弾丸そのものの威力は高いため、敵の近くで放てば大ダメージが狙える。

サブマシンガン

連射性能に優れた銃。1発の威力は低いが、大量の弾を叩き込むことで、敵兵の足を止めやすい。

取り回しがよく盾との併用も可能。近距離から中距離戦闘を得意とする武器だ。

スナイパーライフル

精密射撃が可能なスコープ付きの銃。ズーム機能を使えば、より遠距離から狙撃できる。

敵に気づかれない位置から狙えるのが強み。ズームすればヘッドショットもしやすい。

投擲武器

主に爆弾系の武器。任意の方向へ投げると、放物線を描いて飛んでいき、着弾地点で爆発する。

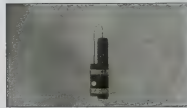
投擲武器はすべて、構え中に攻撃ボタンを長く押すと、より遠くへ投げることが可能だ。

マシンガン

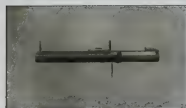
装弾数が多く、大量の弾丸をばら撒ける機関銃。威力の高いものが多いが、非常に重いのが難点。

リロードに時間がかかり、取り回しにくい（照準の移動速度が遅い）が、その火力は高い。

設置武器

足元および壁面に設置して使う武器。リモコン式の爆弾は設置後に構えずに攻撃ボタンで起爆する。

リモコン式爆弾は複数同時に設置することもでき、この場合、設置した順に起爆する。

ミサイル

弾数が少なく再発射までの時間もかかるが、高威力かつ爆風で周辺へもダメージを与える重火器。

多数の敵兵を一気に殲滅したいときや、大型兵器との戦闘時に威力を発揮する武器だ。

近接武器

接近戦用の武器で、該当するものはスタンロッドのみ。相手にかなり接近しないと届かない。

命中させる距離としては、CQCアイコンが出るくらいまで近づいてから攻撃するとよい。

武器の総重量

武器にはそれぞれ重さが設定されており、重いものを携行しているときほど、スネークの移動が遅くなる。当然、総重量に関しても同様となるため、たくさん武器を持っていけるからといって、むやみに重いものばかり持ち込むと、いたずらに移動速度を遅くするだけとなってしまう。また、60KG以上になると気力も減る。

総重量は、ENTRY GATEでCHARACTERにカーソルを合わせれば確認可能だ。重過ぎる場合は、数値が赤字となる。

4 地形を利用した戦い方

ミッションの舞台となるエリアには、見通しのよい台地や入り組んだ基地内など、様々な地形がある。戦闘になった際に各エリアの地形や配置物を味方にできれば、より有利に戦える。遮蔽物の使い方や高所にいるからこそ行える攻撃など、地形を利用した戦闘テクニックをいくつか紹介しよう。

遮蔽物を盾に銃撃戦

銃撃戦を行う際、敵兵に自らの姿をさらしたままでは、蜂の巣にされてしまう。遮蔽物を盾として使い、銃撃が激しいときは隠れ、銃撃がやんだときに飛び出して攻撃するのが、賢い戦い方だ。

岩場や低いフェンスも、しゃがんで張り付けば立派な盾となる。遮蔽物を利用して銃撃を回避しつつ戦っていこう。

高所から敵兵を投げ落とす

高所で戦う際、柵や壁のない場所であれば、そちらへCQC投げを行うことで敵兵を下層へ叩き落とせる。この際、落下した敵兵が死亡してもキル行為数には数えられないのだ。

ハシゴから敵兵を落とし、気絶させるテクニックもある。ハシゴを上り切る直前で待機し、敵兵が近づいたら攻撃ボタンを押そう。

ドラム缶を爆破

エリア内の各所に設置されているドラム缶は、銃などで攻撃すると大爆発を起こす。当然、周囲の敵兵は爆風に巻き込まれるので、狙い撃ってみよう。なお、爆風はダメージが大きいものの、これによって死んだ敵はキル行為数に含まれない。ドラム缶を見つけたら狙ってみよう。

ドラム缶の近くを敵兵が巡回しているという、絶好のチャンスに出くわした。

ここでドラム缶を銃撃すると大爆発。あとには敵兵の死体だけが残ることに。

下方の敵へ飛び降り

屋根や小高い段差などに登った後、下方を見ると敵兵の姿を発見した。そういった場面では、位置を調整してその敵兵の頭上めがけて飛び降りてみよう。狙いを付けるのが少し難しいが、うまく頭を直撃するように落ちれば、敵兵は気絶状態になるのだ。

下方に見張りの敵兵の姿を確認したら、軸が合うように移動して落下準備をしよう。

頭に落ちるようにするのがポイント。なお、強い敵兵だと一撃で気絶しない場合もある。

5 その他の戦闘知識

CQCや銃撃テクニック以外で、戦闘に備え覚えておきたい事項を紹介。なお、スネークにはLIFEと気力の2つのゲージがある。戦闘時に受けるのは多くがLIFEダメージだが、体当たりや拘束、スタングレネードなどによって気力ダメージを受け、LIFEが0で死亡、気力が0で気絶状態となる。

LIFEと気力の回復手段

LIFEと気力が減った際の回復手段は、アイテムを使うか、じっとして自動回復を待つかとなる(ダンボール装備中でも回復)。なお、気絶または睡眠時は、アナログパッドの入力で回復が早まる。

立ちくしゃがみくホフクの順で、回復が早くなる。また、LIFE回復系のアイテムは、装備中にLIFEが0になると自動使用。

ローリングの利便性

飛び込みながら前転するローリングも、便利なアクションだ。敵兵に包囲された際、その敵兵に向かって出せば、ひるませつつ突破できるため態勢の立て直しに役立つ。また、小さい溝やちょっとした段差なら飛び越すことが可能。ローリングで隣の足場へと飛び移り、意外な潜入ルートを発見できるケースもあることを覚えておこう。

やや距離があるように見えるが、この程度の溝はローリングで飛び越えられる。移動時間短縮にも使えるというわけだ。

スネーク以外での出撃

実戦部隊(→P.045)に配置中の兵士は、ENTRY GATEのCHARACTERでスネークの代わりとしてミッションに出撃できる。出撃時は、なるべく能力が高い兵士を選ぼう。

ミッションをクリアした兵士は大幅に成長する。なお、MAIN OPSのミッションはスネークでのクリア後に兵士で挑戦可能となる。

敵兵の種類

敵兵には、重装備で身を固めた者や、隠れている偵察兵など、色々なタイプがいる。LIFEや気力といった能力が異なるほか、使用武器も様々だ。例えば遠距離武器を持つ敵兵は近づいてこないので、スナイパーライフルで迎え撃つなど、戦い方にも工夫が必要となる。

ヘルメットをした敵兵は、強力な武器でない限り頭部への銃撃を無効化し、こちらに気づく。

森の中で緑色の服装をした偵察兵。周囲をじっくりと観察しなければ、発見しづらいだろう。

ユニフォーム

ユニフォームの種類と変更の意味

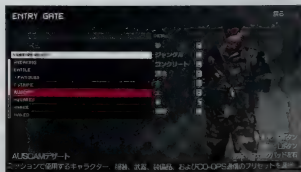
ENTRY GATEでUNIFORMを選ぶと、ミッション時に着用するユニフォーム(服装)を変更可能だ。ユニフォームには基本の4種類があり、そのうち野戦服とネイキッドにはカムフラージュがある。それぞれ性能も異なるため、ユニフォーム次第でミッション遂行のしやすさも変わってくるのだ。

目的に合うユニフォームを選択

敵兵器との激しい戦闘が発生する、時間制限があり迅速な行動が必要になるなど、ミッションごとにその内容は様々だ。そこで、ミッションの内容と目的に合わせてユニフォームを選ぼう。ユニフォームにも向き不向きがあり、例えばバトルドレスは戦闘を得意とし、ネイキッドは素早い移動を得意としている。また、防御力や弾薬携行量もユニフォームごとに異なるので、変更した際は、武器や装備品の見直しも忘れずに行おう。

得意な地形と苦手な地形

カムフラージュは、ただユニフォームの雰囲気が異なるだけではない。その柄と色次第で、カムフラ率が高まる場所と、低くなる場所が決まっている。例えば、色が緑に近いものであればジャングルや木々の近くで、グレーのものであればコンクリート地の近くでのカムフラ率がアップする。ユニフォームごとの得意な地形、苦手な地形については、ユニフォーム選択時に画面右側に表示されているDETAILから判断できる。

携行する武器と装備品のセット内容は、ユニフォームごとに記録される。別のものに着替えても、個別の記録は保持される。

地形ごとにアルファベットで性能が表示される。S>A>B>C>D>Eの順でカムフラ率が向上することを示す。

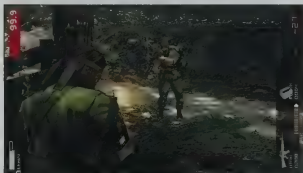
ENTRY GATE画面ではユニフォームの外観を確認できる。このとき、アナログパッド左右で回転、L·Rボタンで拡大縮小が可能だ。

少しでも潜入しやすくするため、ミッション内のエリアに合わせてカムフラージュも変更してみるとよい。

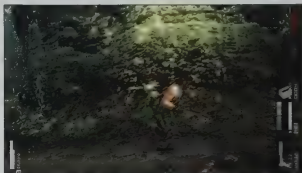
4つのユニフォームの特徴

基本となる4つのユニフォームについて、それぞれの特徴を解説。このうち、スニーキングスーツとバトルドレスは、ある程度MAIN OPSを進めると選択可能となる。また、カムフラージュについては様々な入手方法があり、ミッション中に拾う、特定ミッションのクリアなどによって手に入る。

野戦服

- 戦闘も潜入も無難にこなせる標準的性能。
- メイン武器の装備数、弾薬携行量は平均的。戦闘で不足しない分は持てる。
- カムフラージュが豊富。周囲に溶け込む服を着ればカムフラ率上昇。

ゲームが進むまでは、基本的にこのユニフォームでミッションに臨む。戦闘・潜入両方に対応できる装備を携行しておこう。

ネイキッド

- カムフラ率は低いが移動速度に優れている。
- メイン武器の装備、弾薬携行量は少ないため、銃撃戦は苦手としている。
- 防御力は低いが、英雄度が若干上がりやすいという特性がある。

移動の速さが魅力。スネーク・イン状態で、前を走るプレイヤーがネイキッドだと、後ろの仲間の足が遅くともカバーできる。

スニーキングスーツ

- どの地形でもカムフラ率が高く、足音がしないため、見つかりにくい。
- メイン武器の装備数、弾薬携行量は少なめとなっている。
- LIFEの回復速度は早いため、死亡さえしなければすぐに潜入再開可能。

足音を聞かれないため、簡単に敵兵の背後に接近することができる。ホールドアップやCQCに持ち込みやすい。

バトルドレス

- 装備品の携行数は少ないが、メイン武器を3つまで装備でき、弾薬携行量も多い。
- 防御力も非常に高く、攻撃を受けてもそう簡単に死んでしまうことはない。
- カムフラ率は低く、すぐに目立ってしまって見つかりやすい。移動も遅い。

攻撃面、防御面ともに優秀。多くの敵兵と戦わなければならない場面や、兵器を破壊する際にうってつけだ。

CO-OPS

CO-OPインとスネーク・イン

仲間と協力してミッションに臨むCO-OPSプレイ。CO-OPS時は、ある程度仲間に近づくとCO-OPインに、仲間の近くでアクションボタンを押すとスネーク・イン状態になる。なお、仲間とスネーク・インした状態のことを、スネークフォーメーションと呼ぶ。

CO-OPリング

CO-OPイン状態になる範囲は、CO-OPリングで示されている。CO-OPイン時はLIFEや武器といった様々なものが共有化されるという特徴がある。

リング内に入るとCO-OPイン状態に。距離が離れ、どちらかが外側の大きなリングから出ると、CO-OPインは解除される。

LIFE・気力の共有

CO-OPイン中はLIFEと気力が統合され、それぞれ1本のゲージとなる。1人のダメージが両者のダメージとなるが、ゲージが長い分、倒れにくい。

例えば一方のLIFEまたは気力が減少してピンチのとき、CO-OPインしてLIFEを共有化すれば、死亡や気絶を回避しやすい。

武器・装備品・弾薬の共有

CO-OPイン中は、仲間の武器・装備品選択ウィンドウを開き、それらを使用できる。仲間の武器やレーションなどを使いたいときは貸してもらおう。

CO-OPイン中に武器・装備品ウィンドウを開き、△・×ボタンを押す（※）と、仲間の武器・装備品ウィンドウを開くことができる。

スネークシンクロ

スネーク・イン中にじっとしていると、スネークシンクロ状態に。シンクロ中は、移動やLIFE回復速度上昇、カムフラ率上昇などの効果が得られる。

静止中に「SYNCING」と表示されるバーがいっぱいになればシンクロ完了だ。シンクロ状態は、スネーク・イン中は持続する。

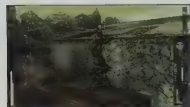
※シューータータイプとハンタータイプでの操作。アクションタイプは方向キー上下となる。
なお、他プレイヤーのウィンドウを開いている最中は、相手の所持品表示が振動する。

協力してスニーキング

仲間と協力することによって、新たな潜入ルートが開ける場所や、潜入がしやすくなる場面が多々存在する。1人では絶対に進めない場所でも、仲間と協力することで先に進めるケースがあるのだ。まずは、協力して潜入を行う際の基本的なテクニックを紹介しておこう。

段差を乗り越える

1人では越えることはできない段差も、仲間と協力すれば乗り越えられる。仲間とスネーク・インした状態で段差へ近づくと、まず1人が背を借りて上がり、続けてもう1人を引っ張り上げ、2人とも段差上へと到達することができるのだ。

P.024で解説した、ダンボールで段差を越える方法と同じくらいの段差を越えられる。

スネーク・イン状態で、移動担当側のプレイヤーが段差に近づけば登り始める。

ラブダンボールの使用

ラブダンボールは、ちょうど2人が入れる大きさだ。スネーク・イン状態でかぶるか、または1人がかぶっているところに近づきアクションボタンを押せば、2人でラブダンボールの中に入れる。移動は前のプレイヤーが担当する。

入っていれば敵の目を欺けるラブダンボール。ちなみに、2人で入った状態でしばらく動かずにいると……。

敵兵にタグを付ける

エネミーサーチ中に攻撃ボタンを押すと、敵兵にタグを付けられる。タグは障害物を透過するため、仲間に敵の位置を教えることができる。まず、1人が敵兵を目視しやすい位置から偵察し、敵兵にタグ付けを行う。もう1人は、そのタグを頼りに敵兵の位置や移動ルートを判断して行動するといい。ちなみに、タグは敵兵だけでなく捕虜（→P.048）にも付けられることも覚えておこう。

敵兵の位置を把握しやすい場所で、壁張り付きやホフクからエネミーサーチ。

敵兵がズームアップされたら、攻撃ボタンを押そう。すると、敵兵の頭上にタグが付くので、存在を示せる。

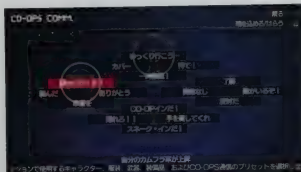
こちらはもう1人のプレイヤーの画面。仲間がタグを付けたため、障害物の陰にいる敵兵の位置も分かりやすくなった。

CO-OPS通信

仲間との意思疎通を行う際に便利なのがCO-OPS通信だ。事前にENTRY GATEのEDITで登録しておいた「隠れろ」「待て！」といった言葉を画面上に流し、仲間に状況や作戦を伝えていこう。また、魂の込められたCO-OPS通信は言霊効果を発揮し、様々な効果が得られる。なお、言霊効果発動時は気力を消費。

言霊効果の一例

ここだ	CO-OPSの際に自分自身にタグを付ける
さすがだな！	仲間の気力が回復
俺はここだ！！	自分のカムフラ率が低下
俺が敵を引きつける！！	敵を引きつける
静かに行くぞ！	自分のカムフラ率が上昇
ゆっくり行くぞ…	自分が走れなくなる
行くぞ！	自分の走る速度が上昇

※表は一例であり、ほかにも様々な言霊効果がある。

それぞれの言葉で、込められる魂は決まっている。また英雄度の上昇に伴い、魂を込められる言葉は増加していく。

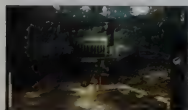
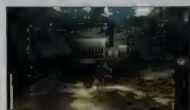
CO-OPS通信を行うと、画面右側から言葉が流れる。ちなみにSINGLEプレイ時も使用でき、言霊効果も発揮される。

スムーズな潜入のポイントは役割分担

CO-OPSでの潜入時、バラバラに行動しているようでは、ただ見つかる要因を増やしているようなもの。2人で見張りの敵兵を同時に攻撃する、1人はおとり役を務めるなど、役割を分担して行動することが潜入のポイントとなる。複数人のメリットを生かした潜入テクニックを紹介しよう。

1人がおとり役を務める

おとり役が敵兵をおびき出し、もう1人がその背後から近づいてホールドアップ、といった鮮やかな連携プレイも、CO-OPS中なら狙っていける。まずは2人とも安全な位置で待機し、1人は敵兵の注意を引くため、壁ノックや、空弾倉を投げるなどしよう。気づいた敵兵が音のした方向へと移動してきたら、隠れていたもう1人が出ていき、ホールドアップやCQCで無力化するのだ。

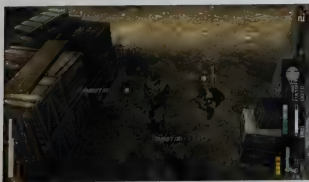
仲間を援護できるのもCO-OPSのポイント。例えば、敵兵が迫り見つかりそうな仲間は、麻酔弾の援護射撃でフォローしよう。

巡回中の敵兵に対し、1人は左手側で待機し、もう1人は右手側で音を立て注意を引く。

敵兵が音のした右手側へ移動を始めたら、左手側が背後から近づいて無力化しよう。

索敵役と攻撃役を分担

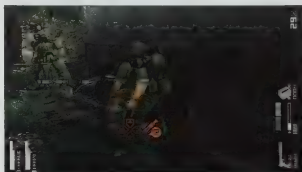
ある敵兵を無力化しようとしているとき、別の敵兵に発見されてしまう、といったケースも多い。そこで、1人が索敵のみを担当し、敵兵の動きをチェック。仲間に安全なタイミングを伝えよう。それに応じてもう1人が動き、敵兵を無力化していけば、安全な道を確保できるはずだ。ちなみに、1人がレーダーを装備すると仲間にもレーダーが表示されるので、こちらも活用しよう。

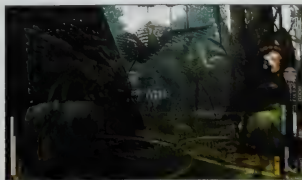
索敵役は安全な位置で待機し、敵兵の数、位置を調査。敵兵が背中を見せるタイミングを見つけて、仲間に伝えよう。

携行品の分担

ミッションに持ち込める武器と装備品の数は限られている。そこで、手分けして携行品を持ち込むのも役割分担のひとつだ。例えば、1人が回復アイテムを多めに持っていき、もう1人はレーダーや支援用の装備を中心に持ち込むといった分担が挙げられる。ちなみに、ミッション中に回復アイテムや弾薬を他のプレイヤーに受け渡す方法は、CO-OPインの効果による共有化のほか、DROPしていったんその場に置き、仲間に拾わせるという方法もある。

武器選択ウィンドウを開き、武器にカーソルを合わせてDROPすると、対応する弾薬を落とせる。この方法で弾薬を渡すのも手だ。

同時攻撃で無力化

ミッション中に、敵兵が2人並んでいる場面に出くわしたとする。位置の関係で、1人だけ気絶させようとしても、もう1人に見られてしまう。そんなときは、2人のプレイヤーが別々の敵を同じタイミングで攻撃し、無力化するとよい。例えば、それぞれの敵兵に向かって近づき、同時にCQCを仕掛けて気絶させるのだ。また、狙撃する場合も同様。1人ずつ撃つと気づかれてしまうが、仲間と息を合わせて両方を同時に撃てれば、発見されずに倒すことができる。無力化する敵兵を分担して速やかに倒していくのも、CO-OPSならではのテクニックだ。

並んでいる敵兵に対し、2人がそれぞれにCQCを仕掛ける。スムーズな潜入につながるので、CO-OPS時は狙ってみよう。

銃を構えて、2人がそれぞれの敵兵に向けて照準を合わせる。タイミングがずれないように合図を送って撃とう。

気力の多い敵兵も、大量に麻酔弾を撃ち込めば眠る。一緒に同じ敵へ麻酔弾を撃ち、速やかに眠らせるのも作戦のひとつだ。

協力してバトル

敵と交戦状態になったとき、CO-OPSだからこそ取れる戦術がある。仲間がスモークグレネードで敵兵をひるませたところを攻撃する、盾を構えて防御役に徹するなど、連携プレイで有利に立ち回ろう。なお、武器の中には、1人では使えず、仲間と協力して初めて使用可能なものもある。

ターゲットの分散

CO-OPSで戦闘を行う際、最大のメリットといえるのが、敵からの狙いが分散されることだ。通常、複数の敵および兵器と戦うと、狙われるのが自分だけのため、集中攻撃を受けてしまう。しかし、ターゲットが複数いれば話は別。敵からの狙いが分散されるため、攻撃する隙や逃げる隙が生まれる。また、仲間を狙っている敵兵をその死角から攻撃すれば、簡単に排除できる。

自分が複数の敵に狙われていると思ったら、ひとまず回避に徹して仲間の援護を待とう。

火力の高い大型兵器と戦う際は、正面から挑むのは無謀。このとき、仲間へ狙いが向いていれば、一方的に攻撃可能だ。

前線に出る役と後方支援役を分けるのもよい。1人はスナイパーとして後方に待機し、遠距離から敵を排除しよう。

盾を持つ仲間とともに進む

銃撃を防げる盾は、CO-OPS時にも便利な装備品だ。前方へ出るプレイヤーが盾を構えて防御し、別のプレイヤーはその陰に隠れつつ後方から撃っていけば安全に戦える。なお、これはスネーク・イン状態でも可能だ。

敵からの銃撃を確実に防ぎつつ行動。遮蔽物の少ない開けた場所で戦う際に、特に有効なテクニックだ。

敵兵を盾にして戦う

敵に見つかると、敵兵は次々と発砲してくる。しかし、いずれかの敵兵をCQCで拘束している状態だと、他の敵兵は発砲をためらって攻撃がやむのだ。このことを利用し、1人が拘束状態にしている間に、仲間は回り込んで別の敵兵を排除。複数の敵兵を安全に倒せる方法のひとつだ。

手近な敵兵を拘束すれば、ひとまず安全な状態となる。なお、拘束中にその敵兵が気絶した場合は攻撃が再開される。

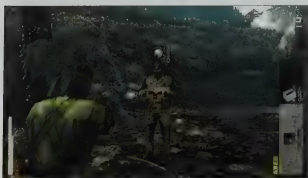
心臓マッサージ

CO-OPS中は、LIFEゲージが0になってもすぐには死亡せず、瀕死状態となる。このとき、仲間が近づいてアクションボタンを押せば、心臓マッサージがスタート。息を吹き返すまでマッサージを続ければ、無事、蘇生を果たすのだ。

LIFEゲージが0になると、倒れ込んで動けなくなるもののすぐには死亡しない。仲間の助けが来るのを待とう。

マッサージ中は、助ける側も無防備な状態となってしまう。全滅するとミッション失敗なので、周囲には気を配っておこう。

回復弾の使用

武器には、LIFEおよび気力の回復弾を撃てるものもある。回復弾はサポート用の弾薬で、仲間に命中させれば、LIFEや気力を回復させられる。

前線で戦うと、思わぬ大ダメージを負ってしまうこともある。消耗した仲間には回復弾を撃ってサポートしよう。

ダンボール戦車

CO-OPSでこそ真価を発揮する装備品のひとつが、ダンボール戦車だ。使用時のイメージはスネーク・インに近く、先にダンボール戦車をかぶった側がドライバー（移動担当）、後から入った側が砲手（攻撃担当）となる。ドライバーは移動＋攻撃で発車して前方へダッシュでき、砲手は構え＋攻撃で戦車砲の発射が可能だ。砲撃は威力十分なので、交戦状態のときに活用したい。なお、ダンボール戦車にはバリエーションがあり、スタングレネードやスモーク弾を撃つタイプも存在する。

ドライバーは位置取りに注力。敵兵をとらえたら砲手が照準を合わせて砲撃しよう。なお、砲塔は360度回転する。

仲間に対しての攻撃

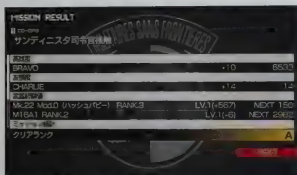
仲間への銃撃は、基本的にダメージはない。しかし、グレネードやミサイルの爆風などは仲間も巻き込んでしまうので、位置をよく確かめてから使うこと。ほかにもローリングなどの打撃系の行動は、仲間にも当たる。余計なところでローリングをして、邪魔をしないように。なお、ダメージの有無に関わらず、仲間を妨害する行動は友情度（→P.042）低下につながる。

爆風の発生する武器の使用時は、仲間の位置を要確認。なお、設置武器のうち、雑誌系の武器に仲間が引っかかることはない。

友情度の上昇

CO-OPSで他プレイヤーとの協力プレイを行うと、プレイ内容次第で友情度が上昇または下降していく。友情度は、その仲間とどれだけ一緒にプレイし、連携してミッションを遂行したかという絆を計る物差しだ。なお、友情度が高まるほど、CO-OPS時には様々なメリットが発生する。

友情度の上がる行動

CO-OPSプレイをするだけでも友情度は上昇するが、より多く上げたいなら、いかに協力するかが重要となる。CO-OPインやスネーク・イン状態でプレイする、瀕死の仲間を心臓マッサージで蘇生する、といった条件で友情度は上がるので、バラバラに行動せず、連携を取って進もう。逆に仲間への妨害行為は、友情度低下につながる。

そのミッションで上がった友情度は、累積分も含めてミッションクリア時のリザルト画面で確認できる。

仲間を攻撃した場合、友情度の低下につながることもある。仲間の位置を把握して戦おう。

上昇時のメリット

友情度が上がると、CO-OPS時に様々なメリットが得られる。代表的なものが、心臓マッサージで蘇生にかかる時間の短縮、スネークシンクロ状態になるまでの速度の上昇、スネークシンクロを行った際の効果（→P.036）アップだ。これらは友情度が高いほど効果が高まる（上限はある）ので、同じ潜友とミッションを重ね、絆を深めていこう。なお、同じ相手との友情度は、基本的に次にCO-OPSをする際にも維持されたままとなっている。しかし、プレイヤーAとしばらくプレイしていない間に、多くの他プレイヤーとプレイした場合、Aとの友情度は初期値に戻ってしまうことも覚えておこう。

友情度が低いとスネークシンクロになるための時間が長く、やや待たないといけない。友情度を高めて速やかにシンクロしよう。

現在の友情度の確認

マザーベースのメニューから見られるプレイヤーステータス画面で、プレイヤーごとの現在の友情度を確認できる。ここで、各プレイヤーとどれだけ友情を築けているかを把握しよう。ちなみに、登録数には限度があり、CO-OPSプレイを行った回数が多く、またその中でも友情度が高いプレイヤーから順に登録されていく。

COMRADESで個別の友情度を見られるほか、PROFILEでは全員から算出した合計友情度も確認可能となっている。

マザーベース解析

Mother-Base Analysis

マザーベースの基礎知識

マザーベースの機能と運営

様々な形でミッション遂行をサポートする洋上プラント、マザーベース。このマザーベースの発展はミッション進行に欠かせないものだ。なお、序盤は機能が限られているが、MAIN OPSの進行に伴って班が追加され、また傭兵派遣ミッションや兵士のトレードなども可能となる。

スタッフの編成

マザーベースの機能を充実させるには、ミッション遂行と並行してスタッフを集め、各班に配置する必要がある。実戦部隊でGMP（資金力）を稼がせる、諜報班で情報を集めさせるなど、能力に合わせた班に配置して働かせよう。また、戦力外のスタッフを解雇するのも仕事のひとつだ。

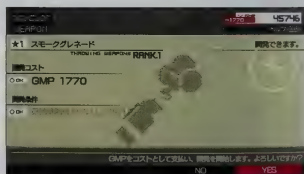
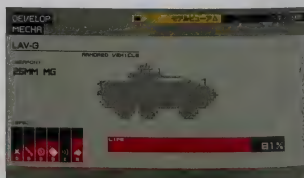
基本的には、スタッフのステータスを見て、グラフの中で最も能力が優れている班に配置すればよい。

通信機能と支援・派遣

通信機能を使えば、他プレイヤーと兵士のトレードなどが行える。また、マザーベースにはミッションを支援する補給・攻撃機能や、紛争地域へ傭兵を派遣するOUTER OPSといった要素もある。

傭兵派遣ミッションのOUTER OPS。集めた兵士でチームを組み、戦地へ送り込もう。

開発を行い戦力アップ

新たな武器・装備品の開発指示を行うことも重要だ。開発が完了すれば、その武器・装備品が使用可能となるので、威力の高いミサイルや爆弾系の設置武器などを開発すれば、ミッション遂行が楽になるだろう。なお、開発にはGMPがかかるため、手当たり次第に作っていては、赤字になって開発が滞ってしまうこともある。GMP管理をしっかりと行い、必要だと思うものから順番に開発していこう。

開発可能にするためには、いくつかの条件を満たす必要がある。条件を満たした上でGMPを支払えば、開発開始だ。

武器・装備品の開発に加えて、いずれは戦闘で鹵獲（ろかく）した兵器の整備（→P.053）や、メタルギアの開発も可能になる。

スタッフの編成

5つの班が持つ役割

マザーベースの中核を担うのが、下記で紹介する5つの班だ。これらの班にスタッフを配置することによって、各班が機能し始める。各班にはレベルがあり、レベルが高いほどそれぞれの機能は充実していく。なお班のレベルは、配属されたスタッフの能力（→P.046）により決定される。

実戦部隊

傭兵として戦場へ赴き、戦果を上げることでGMPを稼ぐ部隊。レベルが高いほど、より多くのGMPを稼いでいることになる。OUTER OPSのミッション（→P.056）で出撃するのもこの部隊だ。また、ここに配属中のスタッフのみ、スネークに代わってミッションへ出撃できる（→P.033）。

研究開発班

武器・装備品の研究と開発を行う班。主にこの班のレベルが上がることで、新たな武器・装備品の開発が可能になる。またレベルが高いほど、GMPを支払って実際に開発を始めたときに、より早く開発が完了する。兵器の整備（→P.053）についても同様で、回復速度が速くなる。

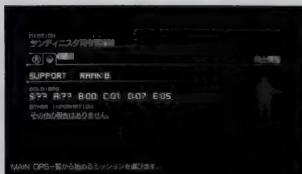
糧食班

マザーベースの食糧面を担う班で、食糧供給率を示す「FOOD」を増加させる。FOODが満足に供給されないとスタッフの士気が下がるため、食糧は重要だ。糧食班のレベルが高いほどFOODがより多く供給されるほか、高RANKの回復アイテムも開発可能になる。

医療班

病気、負傷などのバッドステータスの治療を行う班。バッドステータス状態となったスタッフは診療所に送られて十分に働けないため、一刻も早い治療が必要だ。なお、医療班のレベルが高いほど診療所からの復帰が早くなり、また各種バッドステータスへの抵抗力もつく。

諜報班

諜報活動によってバックアップを行う班。レベルが上がると、支援補給（→P.055）要請時の物資の数と、支援砲撃（→P.055）の威力が増加する。また、レーダー、サプレッサー付き武器などの開発も可能になる。そのほか、レベルが高いとミッション選択画面で見られるSUPPORTの情報が充実する。

SUPPORTでは、そのミッションに出現する敵兵の大まかな傾向や、捕虜がいるのかといった情報が閲覧可能だ。

班以外の施設

マザーベースには、前述の5つの班以外にもスタッフを配置できる施設がある。これらの施設は、トレード待機室を除けば、自分から利用するというよりは状況次第で自動的にスタッフが配置されるケースがほとんどだ。それぞれ、どのような意味を持った施設なのかを覚えておこう。

待機室

無所属のスタッフが待機している部屋。スタッフを一時的に置いておく部屋と考えればよい。また、新たに加入したスタッフは、まずここに入る。待機室にいる間はスタッフは一切働かず、FOODだけ消費する状態。速やかにどこかの班に配属しよう。

診療所

病気、負傷、PTSDのスタッフを治療する施設。これらのバッドステータス発生時に自動的に移送され、診療所にいることで、時間経過によって回復する。強制退院も可能だが、バッドステータス時は著しく能力が低下するほか、最悪、死亡するケースもある。

営倉

敵対心が強いスタッフが放り込まれる施設。敵兵を回収(→P.048)した際、敵対心が強い場合があるので、その敵対心が消え去るまで、ここで過ごさせることとなる。時間経過によって敵対心がなくなった段階で、スタッフとして自由に配置先を決められる。

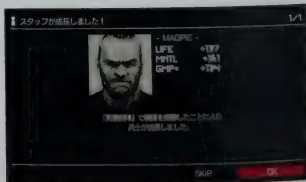
トレード待機室

他プレイヤーとの通信で、スタッフをトレード(→P.057)する際のみ使う施設。トレードを行うと、ここに配置されていたスタッフがトレード要員として表示される。なお、トレードして相手側からやってきたスタッフは待機室にいる。

スタッフの能力

マザーベースの発展は、最終的にはスタッフ個人の能力にかかってくる。スタッフには様々なパラメーターがあり、戦闘能力に優れる、開発が得意など、色々なタイプの者がいる。基本能力は低くとも便利なスキルを持っているケースもあるので、能力を見て、適材適所で配置していこう。

パラメーター画面をチェック

スタッフの能力は、配置画面で△ボタンを押してパラメーター詳細を表示すれば一目瞭然だ。次ページで、それぞれのアイコンの意味を把握しておこう。なお、能力のランクはS>A>B>C>D>Eの順で高く、「－」の場合はその能力を持たない。配置画面でSTARTボタンを押せば、名前順や各能力順に並べ替えられる(昇順、降順も選べる)ので、活用しよう。また、実戦部隊に配置中のスタッフは、戦闘で経験を積むと成長していく。

スタッフが成長する際に伸びる能力は、LIFE、MNTL、GMP+の3つのみとなる。その他の能力は、初期状態から変わることはない。

パラメーターの意味

1 LIFEとMNTL

LIFEは体力、MNTLは気力を示し、実戦部隊配置時に重要となる。例えばミッションに出撃した際は、そのままLIFEゲージと気力ゲージに置き換わるため、高いほど実戦でも活躍できるのだ。なお、実戦部隊に所属、OUTER OPSで勝利、ミッションクリアのいずれかの条件でスタッフは成長し、LIFEとMNTL、下記のGMP＋が伸びる。

2 GMP＋

実戦部隊に配置した際、どれだけGMPが加算されるかを示す。この数値がそのままGMPに加算されるため、その他の能力が低くとも、GMP＋の高いスタッフは実戦部隊に入れる価値がある。

3 ベース内での能力

実戦部隊の能力。高いほど戦闘で活躍できることを示す。能力の高い兵士を集めれば、より多くのGMPを稼ぐことができる。④戦闘能力の総合評価でもある。

研究開発班の能力。高いほど開発力に長けていることを示す。能力の高い兵士を集めると、より強力な武器・装備品の開発につながる。

糧食班の能力。高いほど食糧を作るのがうまいことを示す。能力の高い兵士を集めると、FOODが大きく上昇し、士気も上がりやすくなる。

医療班の能力。高いほど診療が得意なことを示す。能力の高い兵士が集まれば、バッドステータスが回復しやすく、また発生しにくくなる。

諜報班の能力。高いほど情報取得能力が優れていることを示す。能力の高い兵士が集まると、支援が強化され、またSUPPORTで詳細な情報が見られるようになる。

4 戦闘能力

射撃能力。射撃攻撃の正確さに影響。

歩き能力。歩き時の移動速度に影響。

リロード能力。リロードの速さに影響。

走り能力。走り時の移動速度に影響。

投擲武器能力。投擲する速さに影響。

格闘能力。パンチとキックの威力などに影響。

設置武器能力。設置の速さに影響。

防御能力。被ダメージ量に影響。

5 士気

現在の士気。士気が高いと各能力が上乗せされる。逆に極端に低いと亡命していなくなることもある。

6 バッドステータス

敵属性。0になるまでは営倉で過ごす。

負傷。OUTER OPSでの戦闘不能時になることがある。

病気。どの班でもかかる可能性がある。

PTSD。OUTER OPSでの戦闘不能時になることがある。

7 スキル

班への配置時やミッション出撃時に発揮される特殊な能力。以下で代表的なスキルを紹介。

スキル名	効果
マザーベース副司令	所属中の班内の全スタッフの士気が上昇（ミラー専用）
ガンスミス(ハンドガン)	研究開発班所属時、ハンドガン開発に必要なGMPが減少
工作員	設置武器の設置速度が速くなる
	大型兵器に対する攻撃力が上昇
三つ星コック	糧食班所属時、RANK.3のレーションが開発可能に
薬剤師	医療班所属時、診療所内スタッフの負傷と病気の回復速度上昇
	ミッション中、LIFEゲージの自然回復量が上昇
熱血漢	気力ゲージの自然回復量が上昇
外科医	医療班所属時、診療所のスタッフの負傷回復速度が上昇
	ミッション中、LIFEゲージの自然回復量が上昇
声優	一部の言霊の効果がUPする
無線技術	敵兵の応援要請を一定確率で無効化

※表は一例であり、ほかにも様々なスキルが存在する。

スタッフの増やし方

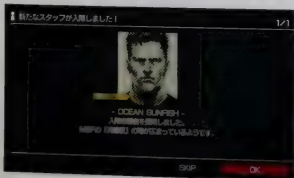
ただ待っているだけでは、スタッフはなかなか増えていかない。以下で紹介する方法で、回収や雇用を行い、人材を確保していこう。なお、マザーベースにはミラーら主要人物（ユニークキャラクターと呼ぶ）もスタッフとして配置できる。彼らは能力が高いので、有効に活用しよう。

敵兵・捕虜の回収

スタッフを増やす手段として最もオーソドックスなのが、現地で兵士を回収する方法だ。敵兵に対しては、無力化後にフルトン回収システムを仕掛け、スタッフとして迎え入れよう。また、ミッション中の特定エリアには捕虜もいる。彼らもフルトン回収すれば、スタッフに加えることが可能だ。

敵兵の種類は様々で、回収後も基本的に種類はそのまま。例えば偵察タイプの兵士を捕まえれば、諜報能力に長けたスタッフに。

志願兵の雇用

兵士の方から入隊を志願してくることもある。その条件には英雄度が関係しており、英雄度が高まって名声が広がると志願兵が現れる。ミッションを非殺傷、未発見でクリアするなどして、より高い英雄度を目指していこう。

英雄度が高ければ、ミッションクリア後にマザーベースに戻ったタイミングで志願兵が登場することがある。

通信機能による入手

通信機能を使うことでも、新たなスタッフを入手できる。まず、TRADE（→P.057）では、他プレイヤーとのスタッフ交換が可能だ。RECRUITでは、アクセスポイント（→P.158）を利用して入隊志願者を募ることができる。これらの通信機能も利用して、スタッフを充実させていこう。なお、通信機能は序盤は選択できず、MAIN OPSを進めることで順次利用可能となる。

メニュー追加時は、マザーベースに戻った際にアナウンスが入る。早速利用してみよう。

優秀なスタッフの獲得条件

兵士の能力はまちまちだが、装備品のアナライザーを使えば回収前に能力を確認可能だ。また、その能力にはある程度の傾向が存在する。まず、フルトン回収の場合はミッションの難度が高い方が、能力の高いスタッフを得やすい。また、敵兵より捕虜の方が能力は高いことが多い。志願兵の場合は、英雄度が高いほど優秀な者が登場する。

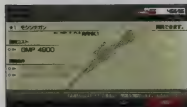
例えばMAIN OPSなら、終盤のミッションで捕虜をフルトン回収すると、優秀なスタッフを得られる可能性が高い。

開発による戦力アップ

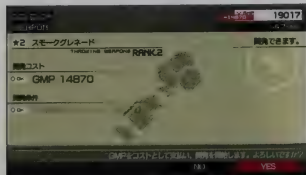
武器・装備品の開発

ミッション遂行を楽にするために欠かせないのが、武器・装備品の開発だ。開発によって、より威力の高い武器や高性能のレーダーなどを作れば、潜入、戦闘の大きな助けとなる。最初に、開発で得られる主な効果を解説する。開発を行うとどのようなメリットがあるのかを把握しておこう。

1 新兵器の入手

P.030で紹介したように、ショットガンやミサイルなど多彩な武器があるが、初期状態で使用可能な武器・装備品は少ない。また、ミッション中に拾って現地調達できるものもあまりない。新種の武器・装備品は、開発でのみ入手可能となっている。

開発をせずに進めていると、いつまでたっても高性能な武器は使えないというわけだ。

2 基本性能の向上

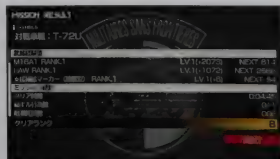
開発によって武器・装備品のRANKを上げれば、所持数や威力、装弾数といった各種性能を向上させられる。たとえ見た目の変わらないものでも、より使い勝手のよいものにできるので、よく使う武器・装備品を優先し、開発を進めておきたい。

向上する性能は武器・装備品次第で様々だ。例えばスモークグレネードなら、より長い間、煙を上げ続けるようになる。

3 機能の追加

新機能が追加されるケースも存在する。追加機能は様々で、消音機能を持つサプレッサーや、照準合わせが容易になるレーザーサイトなどがある。サプレッサー付きのスナイパーライフルやグレネードランチャー付きのアサルトライフルは便利だ。

フルトン回収システムのRANKを上げると、回収時に敵兵がアイテムを落とす機能が追加。

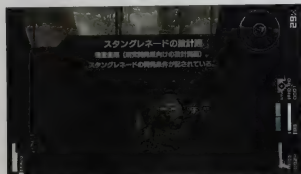
武器のRANKとLEVEL

武器の性能を示すRANKとLEVEL。RANKは前述のように開発によって上がり、基本性能が上昇。LEVELは武器を使い込むと蓄積する経験値が一定以上になると上昇。主にダメージ上昇などの効果が得られる。

ミッションクリア時のリザルト画面で、加算された武器経験値を確認可能。使い込んで、最大のLEVEL 3まで上げてみよう。

開発の流れとその仕組み

武器・装備品の開発を実行する際、開発から完成までには、いくつかの手順を踏む必要がある。中でも重要なのが、設計図の入手と開発条件を満たすこと。開発条件は、研究開発班や諜報班といった班のレベル上昇が開発につながるので、より高いレベルになるようスタッフの配置を調整しよう。

1 開発条件を満たす

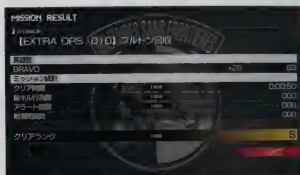
開発画面の系譜図は、最初は空欄がほとんどだ。これは開発の進行と設計図の入手により埋まっていく。設計図の入手方法は、ミッション中に拾う、特定ミッションのクリアなどがある。元となる武器・装備品と設計図があれば、開発条件レベルも閲覧可能だ。なお、開発系スキルを持つスタッフの班への配置が開発条件に関わる場合もある。

特定のミッション中には設計図が落ちている。クリアを目指すだけでなく、時には寄り道もしてみるとよい。

2 GMPを支払う

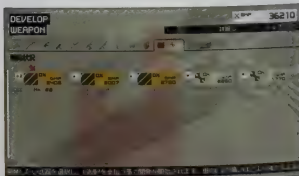
開発条件を満たしたら、コストとなるGMPを支払えば開発を開始できる。高性能な武器・装備品は開発に多額のGMPが必要になるため、実戦部隊のレベルを高め十分なGMPを確保しておこう。

開発を開始した後でキャンセルも可能。この場合は開発の進行度は0になってしまうが、支払った分のGMPは戻ってくる。

3 時間を経過させる

GMPを支払った後は、開発が完了するまで時間を経過させることになる。基本的にミッションをクリアするごとに時間が経過するので、ミッションをこなして完成を待とう。このとき、研究開発班のレベルが高いほど、完成までの期間が短くなる。なお、開発画面に表示されているゲージとパーセンテージで現在の開発状況を確認できる。

時間はミッションクリアで経過する。ミッション中断およびリスタートを繰り返しても意味はない。

4 完成

進行度を示すゲージが100%になれば完成となる。完成した武器・装備品は次のミッションから早速使用可能だ。ちなみに、開発にかかる時間はそれぞれ違い、RANKが高いものほど長くなる。

複数の開発を同時に進めることもできる。GMPに余裕があるなら、まとめて開発を行うと時間効率がよい。

開発可能な武器・装備品の例

開発によって使用可能になる武器・装備品には、単純に性能が高いもののほか、潜入および戦闘の幅を広げるようなものも多数存在する。暗所での行動に欠かせない暗視ゴーグルや、CO-OPSで真価を発揮する『レールガン。』など、とりわけ特徴的なものをピックアップして紹介しよう。

モシンナガン[武器]

麻酔弾を発射するスナイパーライフル。敵に接近することなく眠らせることができる便利な武器だが、発砲時の音には注意が必要だ。

ズーム機能を使って的確に敵兵を狙い撃ち、遠距離から眠らせていこう。

『ステルスガン。』[武器]

命中した相手を透明化する特殊な銃。透明になれば敵に発見される可能性は大きく下がるので、仲間に向けて照射し、潜入をサポートしよう。

役立つ武器ではあるが、1人での潜入時は役に立たない。CO-OPS専用と考えておこう。

『レールガン。』[武器]

武器の中でもトップクラスの威力を誇る電磁砲。この武器は1人での使用も可能だが、十分な威力は発揮できない。仲間が『レールガン。』用ダイナモを持ち、電力の供給を行うことで、威力がアップするのだ。ダイナモ側は攻撃ボタン連打で供給量が増加するので、連打してサポートしよう。

協力して使う分、破壊力は圧倒的。CO-OPS時はぜひ撃ってみたいシロモノだ。

FIM-43[武器]

ロックオンした敵を自動的に追尾していく携行型地対空ミサイル。動きの素早い敵兵器でも、FIM-43であればより確実に命中させられる。

敵をロックオンするには、一定時間その敵を照準で捕捉し続ける必要がある。

カールグスタフM2[武器]

初速の速いミサイル。開発により、炸裂して周辺にもダメージを与える榴弾仕様や、敵兵をフルトン回収するフルトン弾仕様にもできる。

威力も高く、使い勝手は良好だ。開発後は状況に応じて榴弾、フルトン弾も試してみよう。

スモークグレネード[武器]

爆発後、周囲に煙が立ち上る発煙手榴弾。煙によって敵兵の視界を妨げるほか、敵兵の動きも止めることができる。煙が出ている間に、敵兵の横をすり抜ける、麻酔弾で撃つなどできるため、潜入および無力化に役立つ。開発を進めると効果時間が延長され、使い勝手が向上する。

煙の効果が切れないうちに、もう1つ投げてさらに煙を立ち上らせるというのも有効だ。

チャフグレネード[武器]

電子機器の作動を不安定にさせる電子妨害手榴弾。ミッション中には敵兵以外に、AIが搭載された電子タイプの敵も登場する。そういった敵を一時的に行動不能状態にできる便利な武器だ。なお、効果中はスネークが装備しているレーダーやCO-OPS通信が機能しなくなることも覚えておこう。

電子タイプの敵は優れた探知能力を持つ。そのため、この武器が役に立つ場面も多い。

空中機雷[武器]

地雷のように設置して使用する、待ち伏せ型の自爆兵器。設置後は自動的に上昇していき、命中した航空機を一時的に行動不能にできる。ダメージもさることながら、動きを封じられるところがポイント。停止しているところに、マシンガンやミサイルを撃ち込んで一気にダメージを与えよう。

戦闘ヘリなどは、空中を飛び回るため捕捉しづらい。空中機雷で動きを止めたいところだ。

雑誌[武器]

設置して使う雑誌。設置した場所を敵兵が通過しようとすると、雑誌の存在に気づいて読み始める。その周囲で目立つ行動さえしなければ、しばらく敵兵は読書に夢中になっているので、その隙に先へと進んでしまおう。なお、RANKが上がることで敵兵がより熱中して読むようになる。

ちなみに、置いた雑誌が効果を発揮するのは、最初に引っかかった敵兵1人のみとなる。

アナライザー[装備品]

敵兵の情報を解析する装置。装備して敵兵に照準を合わせ、スキャンが完了するとその敵兵の能力やスキルなどの情報がわかる。RANKが上がると、より詳細な情報をチェックできるようになる。解析して敵兵の強さを見極め、優秀な能力だと分かったら、無力化してフルトン回収しよう。

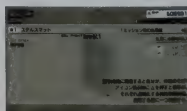
スキャン完了前に照準が外れると解析は中断。しばらく照準を合わせ続けよう。

デコイ[武器]

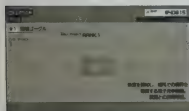
設置した後、攻撃ボタンを押すことで起動する板状のデコイ。MSF兵士の姿をしたハリボテで、敵兵の注意を引くことができる。ただし、敵兵に調べられるとすぐにばれて壊されてしまう。また、開発を進めれば頑丈になり、遮蔽物としても利用できるようになる。

敵兵の視界に入る位置に設置。敵兵が気を取られている隙にこちらは移動しよう。

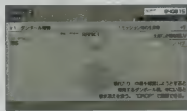
ステルスマット[装備品]

装備した状態で壁や地面に密着すると瞬時に透明化して、敵兵の目を欺ける特殊なマット。密着状態でなくなると透明化は解除されてしまうが、敵兵をやり過ごす際に便利だ。また、仲間の近くでアクションボタンを押した場合はその仲間にマットをかける。透明化させてサポートしよう。

敵兵に警戒されたときに使い、安全を確保しよう。なお、消費型のため乱用はできない。

暗視ゴーグル[装備品]

暗所での視界を確保するゴーグル。熱源を探知することで、暗い場所の敵兵や、周囲の地形に溶け込んでいる敵兵の位置を把握する際に役立つ。地上のアイテムや地雷の視認性もアップする。ちなみに、バッテリー消費型だ。

夜を舞台にしたミッションは周囲が真っ暗。暗視ゴーグルで地形と敵兵を確認したい。

ダンボール爆弾[装備品]

一見、普通のダンボールだが、実際には壊れた際や中を確認しようとした際に爆発する爆弾。気づかれそうな位置に仕掛けてトラップとして使おう。対人戦であるVERSUS OPS（→P.154）でも有効だ。

かぶって通常のダンボールとして使うこともできるが、爆発時に巻き込まれるので危険だ。

兵器の整備

研究開発班のもうひとつの仕事が､兵器の整備だ。敵から鹵獲（ろかく）した兵器の整備を行うわけだが、兵器はMAIN OPSで使うことはない。これらの兵器はOUTER OPS（→P.056）で傭兵を派遣する際、一緒に出撃させることができる。そこでダメージを負った兵器の修理を行うのだ。

兵器の鹵獲（ろかく）方法

装甲車、戦車、戦闘ヘリと戦うミッションで敵兵を無力化してクリアすれば、兵器を鹵獲（ろかく）できる。まず、周辺の敵兵をすべて無力化すると部隊長が姿を現す。そこで、この部隊長も無力化しよう。なお、周辺の敵兵を無力化した際、発見状態の場合は、兵器にある程度ダメージを与えると部隊長が出現する。また､最初の兵器戦以降は､DEVELOP画面にMECHAが追加され、兵器の状態を確認可能になる。

兵器との戦いでは、できるだけ破壊しないでクリアした方が、残ライフ率が高くなる。

DEVELOP画面で見られる兵器のステータス画面。各アイコンの見方は右記を参照。

兵器の基本ステータス

兵器の性能は機体ごとに様々となっている。基本ステータスはこの6つなので、以下の解説で、それぞれの意味を把握しておこう。

攻撃力
攻撃能力の高さを示し、高いほどダメージが大きい。

攻撃回数
攻撃を行う回数。高いほど全弾命中時の威力が高い。

命中性能
攻撃時の精度の高さを示し、高いほど多く命中する。

防御力
防御性能の高さを示し、高いほどダメージを抑える。

回避力
回避性能の高さを示し、高いほど攻撃をよく避ける。

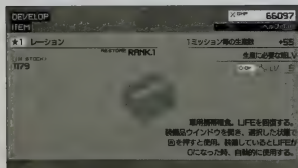
行動回数
高いと行動が早く、攻撃回数の多い武器を使い切る。

マザーベースからの支援

物資の生産

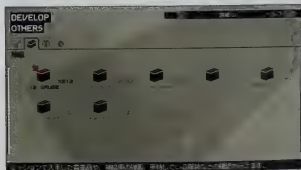
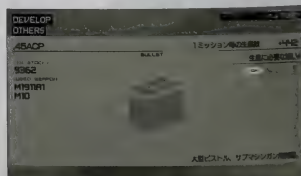
アイテムや各種武器の弾薬は、無限ではない。これらをミッション中に使用した場合、次のミッションに挑む前に、マザーベースから補充して持っていくこととなる（補充自体は自動で行われる）。そこで重要なのが、ミッションクリアごとに行われる、これら物資の生産だ。

アイテムの生産

回復アイテムやフルトン回収システム、盾などの消費型のアイテムは、ミッション中に消費した場合、マザーベース内にあるストックから補充することになる。どれも1ミッションごとに生産される最低数と生産に必要な条件は決まっており、それぞれ各アイテムの詳細画面で確認可能だ。生産数が極端に少ないとミッションに持ち込めなくなってしまうので、最低限、生産条件は満たしておきたい。

1ミッションごとの生産数と生産に必要なレベル条件は、開発画面内の詳細画面で確認できる。右上の数値に注目しよう。

ミッション中にアイテムを拾い、携行量の上限を超えている場合、余剰分は自動的にマザーベースへと送られ、ストックされる。

弾薬の生産

アイテムと同じく、各種武器の弾薬も、ミッション中に使用した分はマザーベース内のストックから補充する。爆弾や雑誌といった消費型の武器についても同様だ。弾薬は、基本的には研究開発班のレベルが一定以上だと生産が行われる。1回あたりの生産数が多いものの、アイテム以上に消費量が激しいため、随時ストックを確認しておこう。なお、次ページで紹介するミッション中の物資補給の際も、このストック分から補充が行われる。

現在の弾薬のストック量と生産数、そして生産可能な班のレベルは開発画面のOTHERSから確認可能となっている。

弾薬の種類は多く、どの弾薬を使うかは武器次第。ひとつの弾薬を共有している武器もあることを覚えておこう。

物資の補給

激しい戦闘が繰り広げられるミッションでは、レーションが不足する、弾薬が底をつく、といった状況に陥ることもある。そこで、支援補給要請を出し、マザーベースから物資を運んでもらおう。届けられたダンボールには回復アイテムや弾薬が入っているので、拾って戦闘再開だ。

戦場でアイテムと弾薬を補給

支援補給には、武器の支援補給マーカー（要開発）を使用する。これを設置して攻撃ボタンを押すと、物資がマザーベースから運ばれてきて、ダンボールが投下。中には回復アイテムや弾薬などが入っている。なお、屋根のある場所などでは支援要請不可だ。ちなみにダンボールが頭に直撃した場合、敵兵もスネークも気絶することがある。

1回要請した後はしばらく間を空けないと、再要請は不可となっている。なお、使用回数が極端に多いと英雄度が低下する。

支援攻撃

マザーベースからは砲撃支援も受けられる。砲撃時は盛大な空爆が行われて敵に警戒されてしまうため、潜入中は基本的に使いどころはない。しかし、多数の敵との戦いになったときや、敵兵器との戦いにおいては大きな助けとなる。支援の方法を把握して、戦闘中に使ってみよう。

要請位置を砲撃

支援砲撃を受ける際に必要なのが、支援砲撃マーカー（要開発）だ。マーカーを設置後、攻撃ボタンで砲撃の要請を出せば、すぐに砲撃が行われる。マーカーの位置への砲撃となるため、敵を誘導しつつ使いたい。ちなみに、支援要請のマーカーを発射するハンドガンも開発可能。これなら敵を直接撃ち、そこへ砲撃を要請することができる。

支援とはいえ、攻撃はスネークにも命中する。支援を要請した後は、速やかにその場を離れておこう。爆風の範囲も想定すること。

敵の進路を予測し、マーカーを設置する。支援補給と同様に、再使用にはインターバルが必要で、多用すると英雄度も低下する。

大量のミサイルが飛来。なお、諜報班のレベルを上げ、ミッション支援施設（→P.060）のRANKが上がると強力になる。

その他の機能

OUTER OPS

OUTER OPSとは、スタッフを傭兵として紛争地域へと派遣するミッションのことだ。実戦部隊所属中のスタッフを戦地に送り出すと、戦闘開始。しばらく時間を経過させ、戦闘が終了すると、結果が表示される。無事に敵を全滅させられれば、ミッションに応じた報酬が手に入る仕組みだ。

傭兵部隊の派遣

OUTER OPSを選択したら、まずはDISPATCHで、出撃可能なミッションを探そう。ミッション一覧から出撃先を選択したら、実戦部隊の中から送り出すスタッフや大型兵器を決定する。最大で8人（8機）×8つまでのチームを派遣できるので、右側に表示される敵兵力をチェックし、派遣スタッフを決めよう。派遣後はMAIN OPSをこなすなどして時間を経過させ、再度OUTER OPSを選択すると、戦果と報酬が表示される。

OUTER OPSに派遣中は、そのスタッフを実戦部隊から異動させられなくなる。

ミッションごとに敵兵力は様々。装甲車や戦車が控えている場合は、こちらも大型兵器を派遣して対抗しよう。

戦果と報酬

敵を全滅させて戦闘に勝利すれば、参加した兵士が成長し、より多くのGMPも稼げるようになる。そのほかにも、ミッションによってはクリアの報酬として装備品や設計図を入手できることや、新ミッションが出現することもある。なお、敵を全滅できなかった場合はミッション失敗となる。

OUTER OPSのミッションを繰り返すことでスタッフの成長が望め、GMPも稼げる。何人かは常に派遣しておくのもよい。

派遣先での戦死

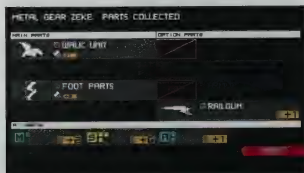
戦闘でLIFEが0になった場合、スタッフは負傷して診療所に入るが、まれに死亡するケースもあることを覚えておこう。また、大型兵器はLIFEが0になると大破し、自動的に破棄されてしまう。

大型兵器が戦闘で損壊してきた際は、いったん配置から外して修理させておこう。

メタルギアの開発と派遣

ミッションを進めて条件を満たすと、メタルギアの開発が行えるようになる。オリジナルのメタルギア"ZEKE"を作成することで、傭兵と一緒に派遣可能だ。派遣すれば、OUTER OPSでの戦果の向上が見込める。まずはパーツを入手し、メタルギアを作り上げよう。

記憶板・パーツの収集

メタルギアを構成する記憶板とパーツは、AI兵器戦で入手可能だ。AI兵器は倒した後にAIポッドに乗り込み（ミッション攻略参照）、記憶板を引き抜くことができる。このとき、破壊部位に対応した個所のみロックが外れ記憶板を引き抜ける。

破壊個所は記憶板を引き抜けるが、その分パーツ入手はできない。逆に未破壊の部分は、クリア時にパーツ入手の可能性がある。

セッティング

記憶板とパーツを使い、メタルギアをセッティング。パーツは外装と性能に、記憶板は行動制御のAI性能に影響する。AI兵器戦では、組み立て目的ならなるべく破壊せずに戦ってパーツを入手し、AI強化目的なら各部位を破壊し記憶板を抜こう。

記憶板は、引き抜きさえすれば自動的にセット。その種類は多く、集めるほどAI性能が向上しメタルギアの強化につながる。

トレードとデリバリー

他プレイヤーのマザーベースを支援できるのが、スタッフのトレードとデリバリーによる物資の送受信だ。トレードでは、お互いが欲している能力のスタッフを交換すれば、マザーベース発展につながる。デリバリーでは、相手に不足中のアイテムがある際、それらを送ってサポートしよう。

スタッフをトレード

トレード待機室に交換要員を配置した上で、TRADEを選んで交換しよう。なお、同等の能力を持つ者同士のみ交換できる。

トレード待機室に配置しておいたスタッフの中から、相手側へ送る者を選択する。

物資のデリバリー

DELIVERYでは、各種物資をダンボールに詰め込み、他のプレイヤーへと配送できる。なお、一度にダンボールに詰められる数は10個まで。

詰める物資を選択しダンボールを作っておくと、次のCO-OPSか対戦の終了時に送信される。

マザーベース運営テクニック

1 まずはGMPの確保を最優先

ここからは、マザーベースの運営の指針を紹介していく。最初はマザーベースでできることも限られており、スタッフの数も少ないので、今後に備えてGMPを確保することから始めよう。スタッフのうち、その多くを実戦部隊に配置してGMPを稼がせるのだ。

組織の地盤固め

マザーベースを発展させようにも、まずはスタッフがいなければ話にならない。初期状態ではミラーを含めても15人しかいないので、ミッション中は積極的にスタッフを集めていこう。倒せそうな敵兵を見つけたら、確実にCQCからの気絶を狙い、フルトン回収していくとよい。なお、最初からいるミラーはどの能力も優秀かつ、所属班全員の士気を上げるスキル「マザーベース副司令」もあり、どこに配置しても役に立つ。

士気が上がると能力上昇につながる。ひとまずミラーは実戦部隊への配置がオススメだ。

能力が低くとも、序盤は貴重な戦力となる。実戦部隊に配置してGMPを稼いでもらおう。

2 武器・装備品の開発に着手

ある程度GMPを確保できたら、武器と装備品を開発し、戦力アップを図ろう。まだスタッフの人数がさほど多くないため、糧食班や医療班の追加後もあまり人員を割かなくてもよい。開発条件を満たすため、多少能力は低くとも研究開発班に配属し、そのレベルを上げておく。

進行に役立つものから開発

開発条件さえ満たせば、序盤でも様々な武器・装備品を開発できるようになる。とはいえ、全部を開発していてはGMPが不足してしまうので、ミッション遂行に役立つものから開発していこう。右表ではプレイスタイルに関わらず、序盤のオススメとなるものを紹介。どれを開発しようか迷ったら、まずはこれらを開発してみてほしい。また、MAIN OPSの進行に伴い糧食班、医療班、諜報班が設置される。開発条件に関わる場合、糧食班や諜報班にもスタッフを振り分けておくとよい。

優先的に開発したい武器・装備品

名称	オススメ理由
レーション	RANK.1は回復量が少なく、すぐなくなるため
フルトン回収システム	所持数増、回収時に敵兵がアイテムを落とす
各種回復アイテム	レーションだけでは携行数に限界があるため
スモークグレネード	発煙中に突破またはCQCなどで役立つ
Mk.22	開発でサプレッサーが強化されるため
モシンナガン	遠距離から敵を眠らせることができるため
M60	装弾数が多く、兵器との戦いで便利なため
RPG2	威力が高く、兵器戦で重宝するため

3 バランスを考えたスタッフ配置

スタッフの頭数がそろってきたら、バランスを考えた各班への配置が重要になる。まず、継続して実戦部隊にGMPを稼がせつつ、FOODを確保するため糧食班にも多めに人数は割きたい。人数に比例してバッドステータスになる実戦部隊のスタッフも増えてくるので、医療班の必要性も高まる。

適材適所を心がける

スタッフの能力を見直し、突出した能力（ひとまずC以上と考えよう）があるなら、その班に配置していく。ただし、FOODが赤字になっている場合は、全体の士気に影響するので、ほかの班の人員を減らしてでも、糧食班を増員して高いFOODを維持しよう。ちなみに配置先を選ぶ際、赤いゲージは現在のレベルを示し、オレンジのゲージは次のレベルまでの目安を示す。オレンジのゲージが右端まで到達するごとに、レベルが1上昇する。

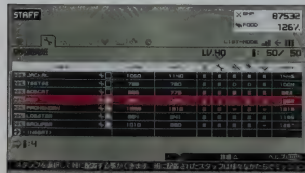
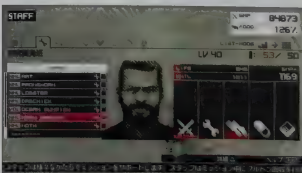
能力を見て適材適所で配置。なお班のレベルが高くなるほど、レベルは上がりにくくなる。

スタッフの移動時は、□ボタンを押しながら方向キー上下でまとめて選択すると便利。

4 能力の高いスタッフと入れ替え

人数が増えてくると、スタッフの中でも能力にD、Eの並ぶ者は必要なくなってくる。こういったスタッフは思い切って解雇していこう。MAIN OPSが進行すると能力にA、Bがあるスタッフも登場し始めるため、今後は順次、より能力の高いスタッフと入れ替えていく、というのを基本としよう。

よりハイレベルなベースに

各班には定員があり、その人数をオーバーする配置はできない。能力Eのスタッフを4〜5人配置するよりも、能力Aのスタッフを1人配置した方が、はるかに効果的だ。そこで、新たに加入したスタッフの能力が高かったら、能力の低い者と入れ替えよう。ただし、基本能力はさほど高くなくとも、有用なスキルを持っているケースもある。基本能力だけで判断して解雇せず、スキルもチェックしておこう。なお、入れ替え時はソート機能（配置画面でSTARTボタンを押す）が便利。各能力の高い順または低い順に並べ替えてみよう。

ソート機能で能力順に並び替え。高い順の場合は、リスト下部の者から替えよう。なお、迷った際はひとまず待機室に置くのもよい。

定員を超えていると、右上の数字が赤字で表示され編成画面から抜けられない。オーバーしないように何人か外そう。

マザーベースのステータス

マザーベースの成長と5つの施設

各班にレベルがあるのは前述の通りだが、マザーベースそのものにもRANKが存在する。DATABASEから見られるステータスでは、今どれだけマザーベースが成長しているのかを見ることが可能だ。各班に配置したスタッフの活躍に伴う形で、以下の5つの施設のレベルが上昇し、増設される。

司令塔

マザーベースの中枢を担う司令塔。最初からある施設はここのみとなっており、司令塔のRANKが上がることで、その他の4つの施設が建設される。ステータス画面では班情報として、全5班のスタッフの配置状況が表示される。それぞれの班に何人配置されているかと、現在のレベルを確認しよう。

生活施設

スタッフが生活している施設。ステータス画面では、スタッフの人数のほか、平均士気、GMP、FOODの現在値、スタッフの男女比率を確認可能。また、負傷者・病人と病気検査対象者といった細かいデータも見られる。現在のスタッフの状況を、ここでまとめてチェックしておこう。

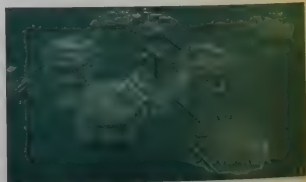
開発施設

武器・装備品の開発を行うための施設。ステータス画面では、武器と装備品（ユニフォームも含む）の収集率を閲覧できる。武器および装備品のカテゴリーごとに収集率を確認できるため、コンプリートを目指す際は、現在どの程度集められているのかを知る目安にしよう。

ミッション支援施設

ミッション内での支援補給と支援砲撃を行う施設。ステータス画面で確認可能な支援ランクが上がることで、支援要請時の効果が高まっていく。支援補給については、送られてくる物資の量が表示される。支援攻撃については、攻撃の回数と、攻撃の及ぶ範囲を知ることができる。

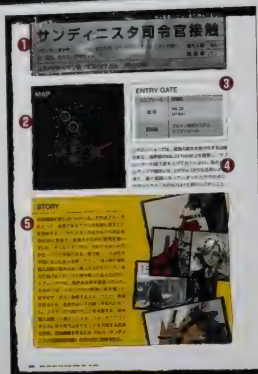
格納庫

大型兵器とメタルギアが保管されている格納庫。ステータス画面では、大型兵器の鹵獲（ろかく）状況と、メタルギアのパーツ収集状況を確認可能だ。それぞれ大型兵器ごと、AI兵器ごとに、手持ちの状況を見られる。何機分の兵器を鹵獲（ろかく）済みなのかと、パーツをいくつ入手済みなのかをチェックしよう。

施設のRANK上昇に伴いマザーベースは発展。モデルビューア（マザーベースのメニュー画面で△ボタン）で発展状況を確認しよう。

ミッション攻略

Mission Strategy

ミッション攻略ページの見方

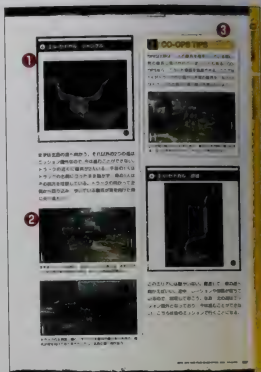
BRIEFINGページ

❶ミッション情報
ミッションの内容やCO-OPS可能な最大人数、難易度といった基本的な情報。

❷広域マップ
周辺地域全体を示した広域マップ。そのミッションで行けるエリアは、オレンジ色で示してある。

❸ENTRY GATE
そのミッションでオススメのユニフォームと、携行しておきたい武器・装備品。

❹ミッション開始前に
必須となる武器や、開発しておくと役立つ装備品など、ミッション開始前に準備しておきたい事項の解説。

❺STORY
そのミッションに至るまでのストーリー。基本的に「START MISSION」を選択前の情報のみ記述しているので、あとはゲームで見てほしい。

WALKTHROUGHページ

❶詳細マップ
ミッション中に通過するエリアの個別マップを掲載。マップ内に記した情報は下記の通り。

●——→	Ⓐ
オススメの進行ルート。ボス戦などではスネークの初期位置。	攻略時にポイントとなる地点。下記●の攻略と対応している。

❷ミッション攻略
潜入テクニックやボスの撃破方法など、ミッションクリアに欠かせない攻略情報を掲載。

❸CO-OPS TIPS
CO-OPSならではの協力プレイ情報を掲載。協力することで通過可能な場所や、戦い方などを紹介。

発端／資材搬入施設調査

パスが捕らわれていたカリブ海沿岸『プエルト・デル・アルバ』の資材搬入施設へ潜入、コスタリカに展開する武装集団の各拠点情報を入手せよ。

最大人数	1人
難易度	1

コロンビア・バランキヤ沿岸／MSF基地

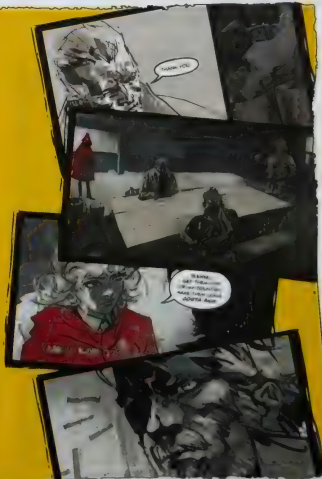
MAP

ENTRY GATE

ユニフォーム	－
武器	－
装備品	－

このミッションは、武器・装備品・ユニフォームが固定されており、変更はできない。ただし、ミッション中にラブダンボールを入手可能だ。麻酔銃Mk.22はサプレッサーを装備しているが、RANK.1時点では耐久度が低く、比較的早くサプレッサーが使用不能になる。不必要な発砲は避けること。

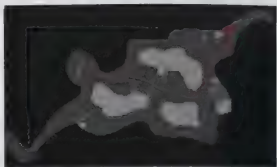
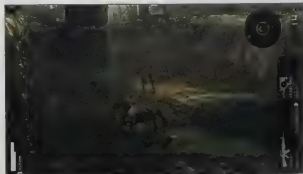
STORY

1974年11月4日、コロンビア、バランキア港沿岸――。どの国にも属さず、独自の軍事組織「国境なき軍隊」MSFを築いていたスネークのもとにコスタリカからの使者が訪れる。コスタリカ国連平和大学のガルベス教授と名乗る男は、自国に1年ほど前から謎の武装集団が流入していることを告げた。平和憲法を掲げ、常設の軍隊を持たないコスタリカは、それらに対抗する手段を持たない。また、武装集団の裏にはCIAの存在があり、政府は彼らとの密約のため追い出すことができないという。だから「国境なき軍隊」に、彼らを追い出してほしい――そのための条件として、カリブ海沖に洋上プラントを用意すると。「国境なき軍隊」の運営を行うミラーはガルベスの提案を好条件とし、依頼をのむことをスネークに勧める。CIAが絡んでいるなら自分達の力では手出しができないと、一度は依頼を拒否するスネークだったが……。

プラヤ・デル・アルバ

訓練を終えると、プラヤ・デル・アルバからミッションがスタートする。ここには敵はいないので、ミラーの指示に従い、射撃などの操作を練習しておこう。目的地への道はフェンスでふさがれている。グレネードを投げて、フェンスのドアを破壊すること。グレネードなどの投擲武器は、攻撃ボタンを長く押すと遠くへ投げることができる。

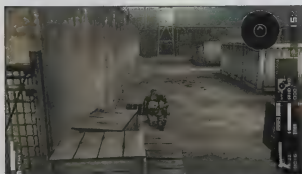
海岸には、射撃練習用のカカシも立っている。ここで、AUTO AIMや部位ターゲット補正について把握しておこう。

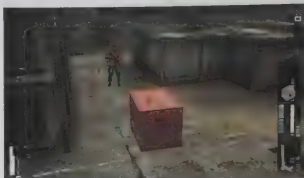
海岸を東へ進むとフェンスがある。フェンスのドアはグレネードを使って破壊しよう。爆発に巻き込まれないように。

ボスケ・デル・アルバ

敵兵は3人いるが、全員持ち場を動かず、向きを変えることもない。しゃがみ歩きでゆっくり進み、分かれ道では敵兵がいない道を選んでいこう。上のマップのルート通り、「左→中央→左」と進んでいけば、敵兵と遭遇せずに通過できる。また、敵兵の背後に回り込んだら、CQCやホールドアップなどの練習をしておくのもいいだろう。

慎重に索敵しながら進もう。ここにいる敵兵は派手なオレンジ色のジャケットを着ているので、見つけやすいはずだ。

敵兵3人はまったく動かないので、CQCやホールドアップの練習に持ってこいだ。ここで距離感をつかんでおくといい。

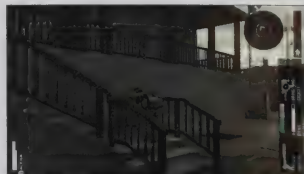
プエルト・デル・アルバ

拠点敷地内は敵兵が多い。ゴール地点は、東にある2階建ての建物だ。敷地内に入ったら、まず左の壁沿いにゆっくり進み、Ⓐ地点のラブダンボールを入手しよう。潜入フェイズ中は、ラブダンボールをかぶって動かずにいれば、敵兵に気づかれることはない。これを利用して前方の敵兵に近づき、麻酔銃のMk.22で頭を撃って眠らせよう。

入り口から左の壁に沿って、敷地内を進んでいく。しゃがみ歩きでカムフラ率を高く保てば、遠くの敵兵には発見されない。

そのまま左の壁沿いに進んでいくと、Ⓐ地点に装備品のダンボール箱がある。2人で入れる「ラブダンボール」だ。

ラブダンボールをかぶっていれば、巡回ルート上にいたり、接触したり、動いているところを見られない限り安全に潜入できる。

ラブダンボールの中からMk.22を撃つこともできる。ちなみに、移動中に攻撃ボタンで、気力を消費してダッシュも可能。

ゴール地点は建物の2階にある。2階にいる敵兵が背を向けたら、素早く階段を上って左へ進み、ゴール地点に向かおう。

ゴール地点へ向かうには、正面の階段を上らなければならない。1階の敵兵を眠らせたら、2階を歩いている敵兵を観察。

2階にいる敵兵が、背を向けて南に歩いていったら、階段へ向かう。ゴール地点は2階の北側だ。

サンディニスタ司令官接触

リモン東の湿地帯ジャングルに分け入り、FSLN（サンディニスタ）の隠れ家へ到達、司令官と接触せよ。

最大人数	2人
難易度	1

コスタリカ・リモン東／エル・セナガル／ジャングル

MAP

ENTRY GATE

ユニフォーム	野戦服
武器	Mk.22 M16A1
装備品	フルトン回収システム ラブダンボール

このミッションでは、複数の敵兵を無力化する必要がある。麻酔銃のMk.22 RANK.2を開発し、サプレッサーの耐久度を上げておくとよい。班のレベルアップや開発には、EXTRA OPSも活用しよう。また、敵と戦闘になってしまったときのために、アサルトライフルのM16A1も携行しておくこと。

STORY

武装組織の裏にはCIAがいる。それはスネークにとって、故郷であるアメリカを敵に回すことを意味する。しかもスネークはガルベスの正体をKGBと見抜き、依頼そのものに疑問を抱いていた。そんなスネークに、ガルベスは一人の少女——パスを紹介する。数日前、パスは行方不明になった友人を探してカリブ海沿岸の資材搬入施設に踏み込み、捕らえられたという。自力で逃げ出したパスが持ち帰った友人のカセットプレーヤーは、偶然ある声を録音していた。その声とは、スネークが10年前に命を奪ったはずのザ・ボス。動揺するスネークだが、真相を探るため、表向きはパスの願う平和のためとし、コスタリカへ向かうことを決意する。資材搬入施設へと潜入したスネークは、そこでコスタリカに核が持ち込まれたことを示唆する証拠を発見。現地情報を得るため、FSLN（サンディニスタ民族解放戦線）の司令官に接触を図る。

エル・セナガル ジャングル

まずは北西の道へ向かう。それ以外の2つの道はミッション圏外なので、今は進むことができない。トラックの近くに敵兵が2人いる。手前の1人はトラックの右側に立ったまま動かず、奥の1人はその前方を往復している。トラックの向かって左側から回り込み、歩いている敵兵が背を向けた隙に先へ進もう。

まずはトラックの左側へ。手前に立っている敵兵は、音を立てたりしない限り振り向かないので、ゆっくり進めば問題ない。

トラックの左側面に隠れ、歩いている敵兵の様子をうかがう。敵兵が背を向けて右へ歩きだしたら、北西の道へ向かおう。

CO-OPS TIPS

SINGLE時は、1人の敵兵を相手にしている間に、別の敵兵に気づかれてしまうこともある。CO-OPSなら、こうした事態を回避できる。ここでは1人がトラックの正面から手前の敵兵を、もう1人がトラックの左側から奥の敵兵を無力化しよう。

2人が別方向からCQCを仕掛け、敵兵2人を同時に無力化する。互いに声をかけ合って、タイミングを合わせよう。

エル・セナガル／峡谷

このエリアには敵がいない。直進して、東の道へ向かえばいい。途中、レーションや弾薬が落ちているので、回収しておこう。なお、北の道はミッション圏外となっており、今は進むことができない。こちらは後のミッションで行くことになる。

Ⓐ エル・セナガル／沼地

沼地は川で二分されており、このミッションでは南側を進む。敵兵は3人。向かって左の川沿いに2人、右の道に1人だ。まず、一番手前を歩いている敵兵をMk.22で眠らせよう。その後、ボートの後ろを通って、左の川沿いに進む。木の前に立っている敵兵の背後をすり抜け、もう1人の敵兵に見つからないように、東の道へ向かおう。

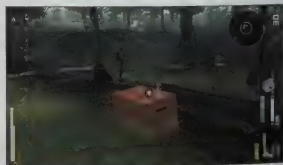
スタート地点付近は安全。ここから3人の敵兵の位置と動きを確認しておこう。

一番手前の敵兵は、川沿いを前後に往復している。木陰に身を隠しつつ、Mk.22で眠らせよう。

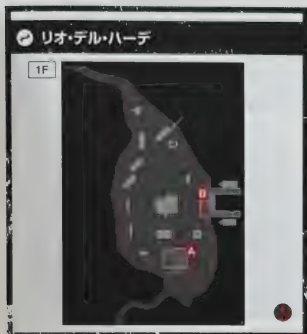
ボートの後ろを通って川べりを進む。ここから、左の川沿いに立っている敵兵と、右の道を歩いている敵兵を観察。

木の前に立っている敵兵は動かないので、背後を通過してしまえばよい。もう1人の敵兵が背を向けているときに、東の道へ。

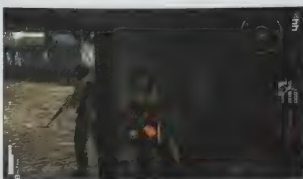
CO-OPS TIPS

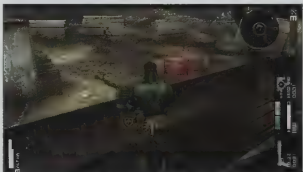
ラブダンボールをかぶって、敵兵の目を欺きながら進んでもよい。CO-OPS時、ダンボールには2人で入ることが可能だ。仲間が入っているダンボールの近くでアクションボタンを押すか、スネーク・イン中にダンボールをかぶればいい。

移動操作は、ダンボールを装備しているプレイヤーが行う。2人で周囲を警戒し、声をかけながら進むといい。

リオ・デル・ハーデ

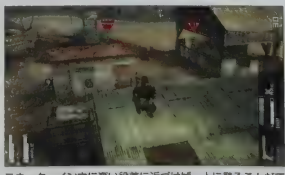
1F

ここでは、敵兵6人全員を無力化する必要がある。まず、資材の陰に隠れながら右の壁沿いを進み、Ⓐ地点のやぐらへ。ハシゴを上り、上にいる敵兵を無力化しよう。続いて、下の写真の位置にダンボールを置き、屋根の上に登る。屋根の穴から、建物内に飛び降りることができる。入り口の前に敵兵が歩いてきたら、CQCで気絶させよう。

ハシゴから攻撃ボタンを押すと、敵兵を投げ落とすことも可能。ただし、ほかの敵兵が集まってくるので、すぐに身を隠すこと。

屋根の上に登る際、ダンボールはうまく壁際に設置しよう。ダンボールをかぶった状態でDROPすると位置調整しやすい。

建物内ではMk.22やM16A1の弾薬を補給できる。入り口の前まで敵兵が歩いてくるので、建物内からCQCを仕掛けて倒そう。

やぐら周辺の敵兵を無力化したら、次はⒷ地点の銃座を制圧する。銃座の近くを敵兵が1人往復しているので、Mk.22で眠らせるか、背後からCQCやホールドアップで無力化しよう。あとは残りの敵兵3人を、Mk.22で1人ずつ眠らせていけばよい。

銃座はアクションボタンで使用可能。少々荒っぽいが、残りの敵兵は銃撃で倒してしまう手もある。ドラム缶は撃つと爆発する。

CO-OPS TIPS

CO-OPS時はダンボールを使わなくても、2人で協力して屋根の上に登ることが可能だ。屋根の上からはエリア全体が見渡せる。ここから敵兵を狙い撃ってもいいし、1人が屋根の上で偵察を担当し、敵兵にエネミータグを付けるのもいいだろう。

スネーク・イン中に高い段差に近づけば、上に登ることができる。屋根の上は偵察や奇襲に最適なポイントだ。

アマンダ追跡

FSLN（サンディニスタ）の代表者、アマンダを追い、核物資搬送ルート、及び敵拠点の情報を入手せよ。

最大人数	2人
難易度	1

コスタリカ・リモン東／リオ・デル・ハーデ

MAP

ENTRY GATE

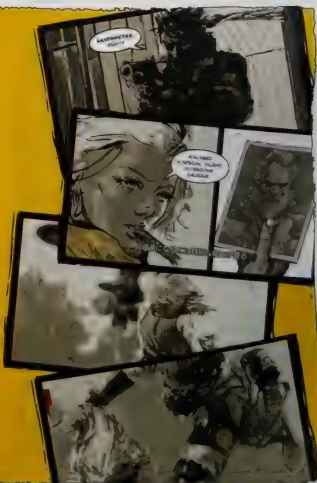
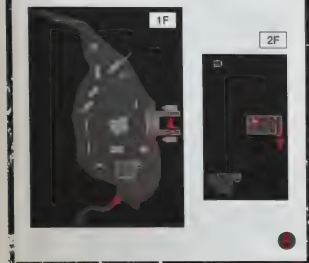
ユニフォーム	野戦服
武器	Mk.22 M16A1 スモークグレネード
装備品	フルトン回収システム

敵兵の数が増えてくるので、スモークグレネードを開発しておくと便利。また、このミッションから捕虜が登場するので、フルトン回収システムで救出し、スタッフを増員していこう。なお、このミッションでは、マップ中に設計図が多数落ちている。可能な限り入手・開発しておきたい。

STORY

ガルベスからの依頼は、CIAがコスタリカで行っている「何か」を阻止すること。それを調べるには、運び込まれた核とおぼしき積み荷の行き先を知る必要がある。スネークは現地情報を得るため、KGBが暗に支援を行っているニカラグアの革命軍、FSLN（サンディニスタ民族解放戦線）の司令官と接触を図る。ジャングルを抜けた先の小屋で、潜んでいたFSLNとの接触に成功したスネーク。しかし彼らの司令官はすでに亡く、代表者はその娘であるアマンダが引き継いでいた。スネークはカメラマンと偽り、アマンダから現状を聞き出していくが、突然そこに謎の無人兵器が襲来。応戦するFSLNの兵は次々に倒され、アマンダの弟チコも連れ去られてしまう。スネークとミラーは過剰な兵器投入量から核の存在を確信するも、それを突き止める現地情報の少なさも痛感。さらわれたチコを追っていったアマンダと、再度接触を試みる。

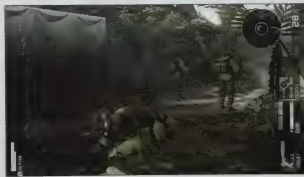
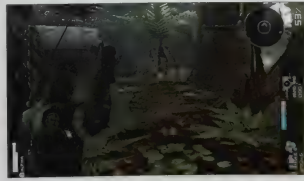
リオ・デル・ハーデ

1F
2F

ミッションを開始すると、北の道（スネークが来た方向）から敵の増援がやってくる。すぐに南の道へ進めば回避できるが、できればその前に、Ⓐ地点にあるスタングレネードの設計図を入手しておきたい。ハシゴを使って、銃座がある建物の2階に上がろう。ドアが開いており、アマンダ達がいた部屋にスタングレネードの設計図がある。

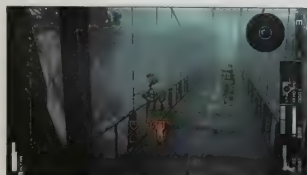
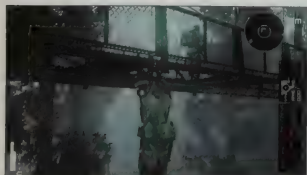
前のミッションでは入れなかった、2階の部屋に入れるようになっている。室内にはスタングレネードの設計図がある。

敵兵はこの位置（ボート小屋の桟橋）からMk.22で狙い撃つとよい。南の道が通行可能になっているので、そこから脱出。

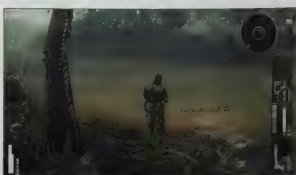
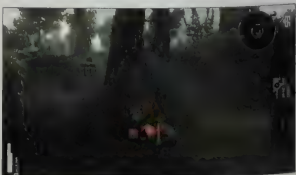
エル・セナガル／ジャングル

リオ・デル・ハーデを南の道から抜けると、エル・セナガル／ジャングルの北東に出る。先ほどのトラックの近くには、やはり敵兵が2人いる。敵兵が2人とも右を向いたときに、いったん左へ抜けよう。その後、前のミッションと同じように、トラックの裏を回り込んでいけばよい。北西の道から、エル・セナガル／峡谷へ。

敵兵が2人とも右を向いたら、左へ進んでトラックの運転席側へ。あとは前のミッションと同じルートを進もう。

敵兵が2人並んでいるときに、スタート地点付近からグレネードやスモークグレネードを投げ込めば、まとめて倒すことも可能。

エル・セナガル／峡谷

前のミッションで通れなかった、北の道を進む。前方を敵兵が1人歩いているので、後についてゆっくり進んでいこう。やがて狭い吊り橋にたどり着く。吊り橋の上にも敵兵が1人いる。ここは吊り橋からぶら下がって（エルード）、敵兵2人をやり過ごそう。エルード中に握力が尽きて落ちることはないので、じっくり慎重に進むこと。

吊り橋の上を普通に渡るのは困難だ。手すりの前に立ってアクションボタンを押すと、エルードすることができる。

エルードしたまま奥へ進んでいき、敵兵が2人とも背を向けたら、アクションボタンを押して上に上がろう。

エル・セナガル／沼地

まず、左の壁沿いにゆっくり進む。川べりに立っている敵兵は、背を向けたまま動かないのでひとまず無視。少し進むと、奥から別の敵兵が歩いてくる。物陰に身を隠し、Mk.22で無力化しよう。なお、川べりのⒶ地点には、M10の設計図がある。その後、道なりに北へ進むと、もう1人敵兵が巡回している。木の陰に隠れつつ無力化しよう。

川べりに立っている敵兵の前には、M10サブマシンガンの設計図がある。付近の敵兵2人を無力化した後に入手しよう。

坂を登って進んでいくと、敵兵が歩いている。ここは木が立ち並んでいるので、木に張り付いて身を隠すといい。

バナネル・フルタ・デ・オロ／選別所

ゴール地点はエリアの北側だが、フェンスで仕切られているため、左手にある選別所の中を通らなければならない。スタート地点から左の壁沿いに進み、Ⓐ地点の部屋まで進もう。室内には捕虜が捕らえられているので、フルトン回収。そのまま室内で待っていると、敵兵が部屋の前まで歩いてくる。背後から忍び寄り、CQCで気絶させよう。

左の壁に沿って、しゃがみ歩きでゆっくり進んでいこう。途中、フルトン回収システムが補給できる。

選別所の西側にあるⒶ地点の部屋に入り、捕虜をフルトン回収。同じ室内には、水平二連ショットガンの設計図もある。

引き続き左の壁沿いに進んでいくと、北西に選別所の出口がある。出口の前に敵兵がいるので、背を向けるのを待って外に出よう。選別所の外には、もう1人敵兵がいる。敵兵が右のフェンスの方を向いている間に、左のゴール地点へ向かおう。

選別所の出口を警備している敵兵。しゃがんで物陰に隠れ、背を向けたら外に出よう。背後から無力化してもいい。

選別所を抜けた後、ゴール地点手前の室内には「タイガーストライプ」のカムフラージュがある。

CO-OPS TIPS

CO-OPS時は仲間と近い距離を保ち、CO-OPインで進むのが基本。ただしこのエリアは広いので、二手に分かれて敵兵と捕虜をフルトン回収していくのもいい。その場合、1人が向かって左側の選別所、もう1人が右側の広場を制圧しよう。

右側の広場には敵兵が2人いる。捕虜も捕らわれているので、仲間と隅々まで歩き回ってみてもいいだろう。

対装甲車戦:LAV-typeG

急襲する敵装甲車を無力化、アマンダを追え。

最大人数	4人
難易度	2

コスタリカ・リモン東/バナネル・フルタ・デ・オロ/農場

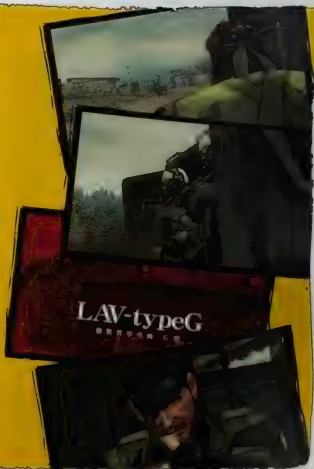
MAP

ENTRY GATE

ユニフォーム	野戦服
武器	M16A1 LAW
装備品	レーション

装甲車との戦いになるので、武器は火力重視でM16A1やLAW、装備品はLIFEを回復するレーションを持っていこう。またCO-OPS時は、M1911A1、水平二連ショットガン、M1Cなどを持った仲間がいると、随伴兵を倒しやすい。なお、弾薬のいくつかはマップ上に設置されている。

STORY

アマンダとFSLNのメンバーはさらわれたチコを追って、次の拠点である資材置き場へと去っていった。アマンダと再接触すべく、いったんジャングルへと引き返し、彼らを追うスネーク。吊り橋を渡り、その先にある農場にたどり着いたスネークを待っていたのは、重装備の敵兵、そして装甲車との避けられない戦闘だった。

LAV-typeG

バナネル・フルタ・デ・オロ　農場

停車中のLAV-typeGの周囲に、4人の敵兵が待機した状態からミッション開始。クリア条件は、LAV-typeGを攻撃して破壊するか、全敵兵を無力化することだ。敵兵は人数が減ると増援が補充され、合計8人倒した後に現れる部隊長を倒すと、LAV-typeGを鹵獲(ろかく)できる。また、部隊長をMk.22で眠らせれば、フルトン回収することも可能だ。

開始時、敵はこちらの存在に気づいていない。大きく回り込むように移動すれば、LAV-typeGの背後を取ることができる。

敵に見つかる前に、敵兵の頭数を可能な限り減らしておきたい。ホールドアップした敵兵はフルトン回収すること。

交戦状態になったら、LAV-typeGの撃つ機銃と、敵兵からの銃撃を回避しつつ戦う。点在するコンテナを盾にするか、エリア北西の小屋内で戦うといい。なお、LAV-typeGは後部の赤い燃料タンクを壊すことで、しばらく動きを止められる。破壊によるクリアを狙う際は、アサルトライフルやミサイルでタンクやタイヤを狙っていこう。

コンテナなどの遮蔽物の陰に隠れて、敵の攻撃を回避。ただし、LAV-typeGの体当たりなどを受けると、遮蔽物は壊れてしまう。

赤い色の燃料タンクを撃ち、動きを止めよう。また、タイヤを攻撃することでも大きなダメージを与えられる。

一対多の状況は厳しいため、中距離を保ちながら攻撃し、敵兵を1人ずつ減らしていこう。なお、敵の無線は「カバーしろ」ならLAV-typeGの周囲に敵兵が集まり、「包囲しろ」なら向かってくるなど、よく聞くと次の行動のヒントになる。

敵兵を全員倒すと、車内から部隊長が出現。敵に見つかっている場合、加えてLAV-typeGにある程度ダメージを与える必要がある。

チコ救出

「アルデア・ロス・デスピエルトス」収容施設に捕らわれているチコを救出。米傭兵部隊の核物資搬送ルートを探れ。

最大人数	2人
難易度	2

コスタリカ・イラス山／カミーノ・デ・ラーバ／坂道

MAP

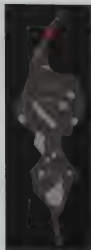
ENTRY GATE

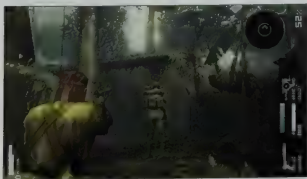
ユニフォーム	野戦服
武器	Mk.22 M1C
装備品	双眼鏡 サラウンドインジケーター

このミッションでは敵のスナイパーに遭遇するため、索敵用の双眼鏡や、スナイパーライフルのM1Cを持っていこう。また、チコが捕らわれている村は路地が入り組んでおり、敵兵と鉢合わせする危険がある。サラウンドインジケーターを使って、壁の向こう側にいる敵兵を確認しよう。

STORY

装甲車を退けたスネークは、無人兵器によって傷ついたアマンダを目の当たりにした。そして、彼女は自分の思いをスネークに打ち明けていく。祖国ニカラグアを再建するため、武器や同志を集め、KGBの手を借り資金源として麻薬精製工場を運営していたこと。その後、指導者であった父を失い、その工場すらも敵に奪われてしまったことを。父の跡を継いだ自分の指導者としての力量不足、祖国再建までの道の険しさに希望を失っていくアマンダ。しかし、敵が搬送している積み荷に核が積まれている可能性をスネークが示唆すると、アマンダはその危機を察し、積み荷がイラス山岳地帯に向かっていることを告げた。また、敵の拠点はさらわれたチコが一番詳しいこと、イラスには彼が捕らわれているであろう収容施設があることも。スネークはアマンダの思いを受け、チコを救出し、積み荷の搬送ルートを探るためイラスへ向かった。

カミーノ・デ・ラーバ／坂道

このエリアは広いが、敵兵は2人しかいないため、慎重に進めば危険は少ない。まずはスタート地点から、真っすぐ北へ進んでいく。道が狭くなっているあたりで、敵兵が1人、前後に往復している。鉢合わせしないように進み、物陰で様子をうかがうこと。敵兵が背を向けるのを待って、背後からMk.22などで無力化しよう。

北へしばらく進むと、前方から敵兵が1人歩いてくる。木などに張り付いて身を隠そう。

敵兵が背を向けたら、Mk.22で頭部を撃って眠らせる。CQCやホールドアップで無力化してもよい。

1人目の敵兵を無力化した後、そのままエリアの西側を道なりに進んでいくと、敵兵がもう1人、左右に往復している。ここも、物陰から敵兵の動きを確認しよう。敵兵が右へ行った隙に北の道へ向かえば、簡単に次のエリアへ進める。

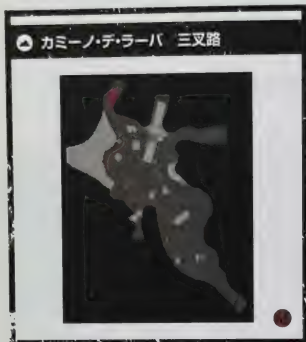
次のエリアに通じているのは北の道だ。手前に敵兵がいるので、背を向けるのを待とう。

敵兵が右に向かって歩いていったら、北の道へ。もちろん、無力化してフルトン回収しても構わない。

CO-OPS TIPS

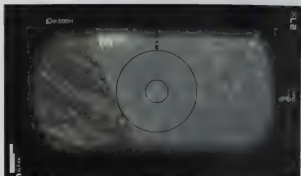
敵兵がどこに潜んでいるかわからない場所では、カムフラ率を高めて進みたい。CO-OPS時はスネークシンクロで、通常よりカムフラ率を高めることができる。スネーク・インした状態でじっとしていれば、スネークシンクロが可能だ。

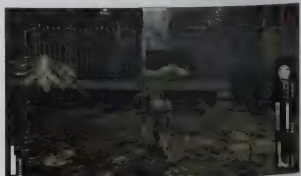
スネークシンクロ状態に入ると、カムフラ率が上がるだけでなく、移動や回復も速くなる。効果は友情度により上下する。

カミーノ・デ・ラーバ　三叉路

このエリアの北側にはスナイパーがおり、遠距離からでもスネークを発見、狙撃してくる。しゃがみ歩きでカムフラ率を高く保ち、慎重に進むこと。エリアに入ると、正面に大きなコンテナがあり、その近くを敵兵が巡回している。コンテナの陰に隠れて待ち、敵兵が北へ歩いていったときに、背後からMk.22で眠らせよう。

コンテナの手前に張り付いていれば安全だ。この位置から、前方にいる敵兵の動きを観察。

敵兵がこちらに背を向け、北へ歩いていったら、背後からMk.22で眠らせよう。フルトン回収時はスナイパーに見られないように。

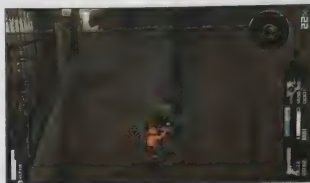
最初の敵兵を無力化したら、スナイパーの位置を探り出そう。スナイパーが撃っているカカシを見れば、位置が予測できるはずだ。西の崖の上を見ると、スナイパーの姿を確認できる。あとは西の崖に沿って、しゃがみ歩きでゆっくり進めば、スナイパーには発見されない。あるいは、スナイパーライフルのM1Cを使えば、先制攻撃で排除してしまうことも可能だ。その後、三叉路の左側、北西の道を目指そう。

先へ進む前に、安全な南側から偵察を行う。双眼鏡を装備すれば、向かって左手の上方にいるスナイパーを確認しやすい。

左上のマップのように西側を進めば、スナイパーの下をくぐり抜けることができる。北西の道から次のエリアへ。

北西の道へ進む前に右を向くと、機関車の上に捕虜が捕らえられている。余裕があればフルトン回収しておこう。

アルデア・ロス・デスピェルトス

ここでの目的は、村のどこかに捕まっているチコを救出すること。収容所になっている家は5つあり、青いドアが付いている（詳細マップ上では黄色い光点で示される）。青いドアの前でアクションボタンを押せば、家の中を確認できる。これらの家のどれかにチコが捕まっているので、上のマップと以下の写真を参考に、順に調べていこう。

最初に家Ⓐを調べる。次に、中央の通りを歩いている敵兵をMk.22で無力化し、西側にある家Ⓑを調べよう。

中央の通りを横切って東の路地に入り、家Ⓒを調べる。この先には敵兵が1人いるので、ゆっくり進むこと。

敵兵を無力化するか、右手の道を迂回して回避。その後、塀に囲まれた家Ⓓを調べよう。チコがいなければ、東の路地に戻る。

最後は、エリア北端にある家Ⓔだ。東の路地を北に抜け、トラックの裏を回り込んで向かおう。

チコを探すときは、家の中の音もヒントになる。チコがいる家に近づくと、チコのかすかな息づかいが聞こえてくるはずだ。どの家にチコが捕まっているかは、毎回ランダムで決まる。チコを発見した時点でミッションクリアだ。

CO-OPS TIPS

チコが捕まっている家は毎回ランダムで変化するため、1軒ずつしらみ潰しに探すしかない。CO-OPS時は、2人で手分けしてチコを探すのも手だ。1人が村の西側、もう1人が東側に分かれて行動しよう。SINGLE時よりも効率よく捜索できる。

西側の垣根は、スネークフォーメーションで乗り越えられる。垣根の向こう側の路地裏には、敵兵は入ってこないので安全だ。

ジャングルトレイン追跡

イラス敵本拠地への核物資搬入を阻止すべく、「エル・カダルソ」に構えた中継地点、ジャングルトレイン列車車庫（ターミナル）へ急行せよ。

最大人数	2人
難易度	2

コスタリカ・イラス山／アルデア・ロス・デスピエルトス

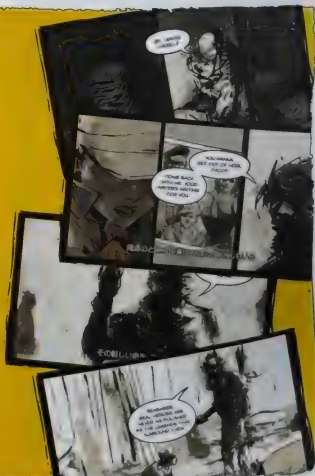
MAP

ENTRY GATE

ユニフォーム	野戦服
武器	Mk.22 M1C スタングレネード
装備品	ラブダンボール 双眼鏡

ラブダンボールを足場にすれば、村から直接コーヒー工場へ行く近道を使えるので、ぜひ持っていこう。コーヒー工場では、高所から遠くまで見渡している敵兵が厄介。双眼鏡とスナイパーライフルのM1Cで対処したい。その先の列車車庫は敵兵が多いので、スタングレネードが役に立つ。

STORY

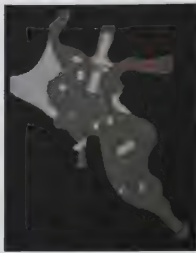
収容施設でチコを発見したスネークは、敵の積み荷の動きを聞くことに成功した。チコによれば、艀を渡り湿地帯を上ってきた積み荷は、バナナ園の先でジャングルトレインに積み替えられ、コーヒー園の先の列車車庫（ターミナル）に運ばれる。そして、そこからはトラックに積まれ、山頂に向かうトンネルに消えていくらしい。しかも、ちょうど積み荷を積んだ列車は列車車庫に着いているころだという。だが、チコは列車車庫の付近には巨大な怪物「バシリスコ」がおり、そのせいでトンネルの先を知る者はいないとも告げた。チコを連れ出そうとするスネークだが、仲間の居場所を敵に漏らしてしまったチコは、もう戻れないと嘆く。自らの弱さを悔いるチコの姿を見て、スネークは彼を子供ではなく、一人の兵士としてMSFへと誘うのだった。そしてスネークはチコの情報をもとに、核物資の搬送を阻止すべく列車車庫へ急行する。

アルデア・ロス・デスピェルトス

コーヒー工場（カフェタル・アロマ・エンカンタド／入り口）へ向かうには、南の道からカミーノ・デ・ラーバ／三叉路へ戻る必要がある。ミッションのスタート地点は、直前にチコが捕まっていた家の前になる（上のマップでは、北端の家からスタートした場合を示している）。村にいる敵兵の位置は「チコ救出」の時と同じだ。

CO-OPS TIPS

村の東には直接コーヒー工場（→P.082）へ行く近道がある。CO-OPS時、上のマップのⒶ地点の垣根を、スネークフォーメーションで乗り越えればいい。SINGLE時でも、ダンボールを持っていけば垣根を乗り越えることができる。

CO-OPS時は東の路地を進み、近道を使おう。三叉路を経由せずに、コーヒー工場へ向かうことができる。

カミーノ・デ・ラーバ　三叉路

前のミッションでは通れなかった、北東の道へ向かう。村から三叉路に戻ったら、すぐ左を向こう。機関車が見えるので、これを乗り越えて、最短距離で北東の道へ向かえばよい。なお、南の道からカミーノ・デ・ラーバ／坂道に戻ることもできる。ミッションを進める上では行く必要はないが、エリアの南端に捕虜が1人捕まっている。

スナイパーは反対側へ移動しており、東の崖の上にいる。エリアの北端を通り、最短距離で北東へ向かえば問題ない。

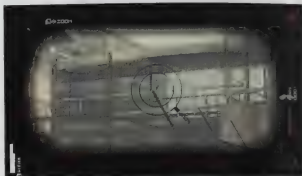
機関車の近くを歩いている敵兵が背を向けたら、前のミッションで捕虜がいた場所を乗り越えて進もう。

カフェタル・アロマ・エンカンタド／入り口

1F

北へ進み、フェンスが壊れている場所からコーヒー工場の敷地内に侵入。まずⒶ地点の付近には、敵兵が2人巡回している。資材やトラックの陰に隠れて、1人ずつ無力化しよう。その後、捕虜を助けつつ、緩やかな坂道を登っていくと、Ⓑ地点のトラックの近くに敵兵が1人いる。坂道付近から様子をうかがい、背後から近づいて無力化しよう。

遮蔽物が多いので、敵兵の背後を取るのはそれほど難しくないはず。1人ずつ無力化していこう。

Ⓒ地点のフェンスから先は、2階通路を敵兵が巡回している。南の通路と、北の通路に1人ずつだ。この2人の敵兵は高い所にいるため、かなり遠くからでも発見されてしまう。敵兵の動きをよく見て、背を向けている間に通過。あるいはスナイパーライフルのM1Cで狙撃しよう。その後、壁際の捕虜を助け、奥のドアから精製所の内部に入る。

2階通路の敵兵がこちらを向いていると、すぐ見つかってしまう。フェンスの外から双眼鏡で偵察しよう。

敵兵が立ち止まったときに、頭部をM1Cで狙撃。または、やや狙いが難しいが、Mk.22で眠らせることもできる。

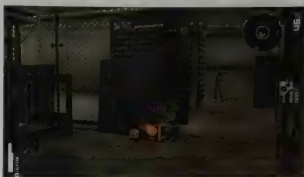
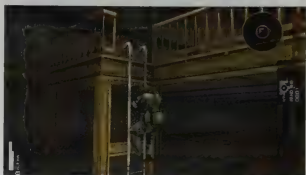
奥の2階通路にも敵兵がいる。1人目と同じ要領で、動きを確認してから前進すること。

カフェタル・アロマ・エンカンタド 精製所

1F

2F

精製所の建物内に入るとすぐ、2階に敵兵がいる。敵兵が背を向けるのを待って、Ⓐ地点からフェンス内に入ろう。フェンスの中には敵兵はいないので安全だ。捕虜をフルトン回収しつつ西へ進むと、Ⓑ地点にフェンスのドアがある。フェンスの外を敵兵が巡回しているので、背後から無力化しよう。西の部屋の捕虜を助けた後、近くのハシゴを上る。

スタート地点の近くでいったん立ち止まり、上を見上げよう。2階を敵兵が歩いているので、背を向けたら正面のフェンスへ。

フェンスの外には敵兵がいる。フェンスの中から様子をうかがい、背を向けたところをCQCやホールドアップで無力化。

建物の出口は、2階の北東にある。Ⓑ地点付近にある西側のハシゴを上って、2階に上がろう。

ハシゴで2階に上がったら、左側の壁に沿って進む。敵兵が巡回しているので、麻袋の陰に隠れよう。敵兵が背を向けたら、背後から無力化。あとはそのまま2階を進めば、建物の出口がある。外の階段を下りてゴール地点へ向かおう。

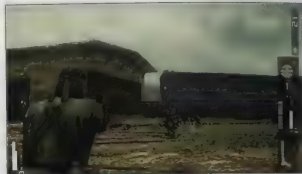
2階に上がったら、積んである麻袋に張り付き、歩いている敵兵の様子をうかがうこと。

エル・カダルソ

列車車庫では、5人いる敵兵全員を無力化しなければならない。スタート地点付近は安全なので、まず5人の敵兵をよく観察しよう。列車の前にいる敵兵Ⓐ・Ⓑと、手前の敵兵Ⓒは動かない。敵兵Ⓓ・Ⓔは前後に往復している（大まかな位置は上のマップ参照)。これを踏まえ、以下の写真の順で、敵兵をMk.22で無力化していこう。

スタートしたら、正面にある資材に張り付いてエネミーサーチ。敵兵が全部で5人いることを確認する。

左の壁沿いに進み、1人だけ離れて歩いている敵兵Ⓓを無力化。すぐにフルトン回収して、敵兵の体を隠すこと。

エリアの大外を左回りに進む。敵兵Ⓔが列車から離れて歩きだしたら、敵兵Ⓐ→Ⓑの順に無力化しよう。

最後に、残った敵兵ⒸとⒺを無力化。敵兵Ⓒの方は動かないので簡単だ。これで、見つかることなく全員を無力化できる。

CO-OPS TIPS

CO-OPS時は、1人が敵兵にエネミータグを付け、仲間に敵兵の位置を知らせるといい。また、手前の列車の側面にはハシゴが付いており、列車の上に登ることができる。ここからエリアを偵察したり、下にいる敵兵を攻撃するのもいいだろう。

列車の上からスタングレネードを投げ続けていれば、敵兵を全員気絶させることができる。

対戦車戦：T-72U

核弾頭追跡を阻む敵戦車を無力化せよ。

最大人数	4人
難易度	3

コスタリカ・イラス山／エル・カダルソ

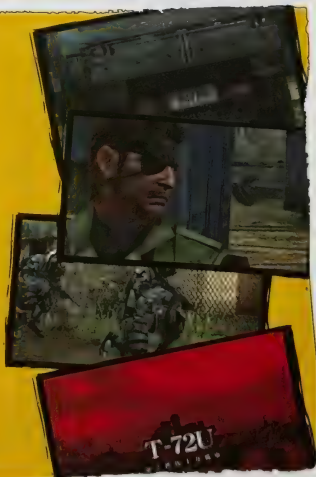
MAP

ENTRY GATE

ユニフォーム	野戦服
武器	M60 RPG2 支援補給マーカー
装備品	レーション ドリトス マウンテンデュー

装弾数が多く高火力のM60を開発しておきたい。また、マップ中に弾薬はないため、支援補給マーカーも必要だ。ミサイルはLAWでもいいが、「EXTRA OPS：030 機密書類回収」をクリアすれば、RPG2の設計図が手に入る。回復アイテムとして、ドリトスやマウンテンデューもあると心強い。

STORY

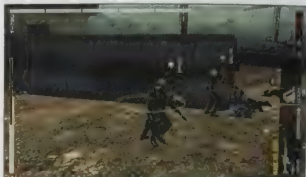
列車に積まれた核物資がトラックに積み替えられる前に、搬送を阻止しなければならない。チコから列車車庫の位置を知らされたスネークは、その手前にあるコーヒー工場を抜け、列車搬送の終着点へと到着した。警備の兵を無力化し、積み荷の確認を急ぐスネーク。しかし、肝心の核が積まれたトラックは目の前で発進し、トンネルの中へと消えていく。トラックを追おうとするスネークだったが、後方からそれを阻止するかのように、T-72U戦車が現れるのだった。

T-72U

エル・カダルソ

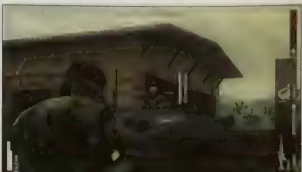
ミッションをクリアするには、T-72Uを破壊するか、全敵兵を無力化する必要がある。T-72Uには、4人の敵兵が随伴している。最初は敵に見つかっていない状態から始まるので、先制攻撃を仕掛けよう。なお、このミッションはマップ中に弾薬が設置されていない。戦闘中に弾薬を補給するには、支援補給マーカーを使うこと。

T-72Uには、敵兵4人が随伴している。敵兵を倒すと増援が出現し、完全に無力化するには合計10人と部隊長を倒す必要がある。

T-72Uは耐久力が高いため、破壊を狙う際は途中で弾薬を補給したい。弾薬が底をついたら、支援補給マーカーを使おう。

T-72Uとの戦闘で最も厄介なのが、強力な主砲による攻撃だ。貨物列車は攻撃を防ぐ盾として使えるが、主砲が命中すると吹き飛び、陰に隠れていても巻き込まれてしまう。T-72Uが主砲発射態勢に入ったときは、別の場所へ移動しよう。なお、一度吹き飛ばされた後の貨物列車は、その後は主砲すら受け止めるので、防御に利用できる。

基本的には、吹き飛んだ後の貨物列車に隠れて戦うとよい。攻撃がやんだ隙に、T-72Uや敵兵を撃っていく。

T-72Uを攻撃する際はマシンガンやミサイルを使用し、後部の赤い燃料タンクを狙い撃とう。タンクを破壊すれば一時的に動きが止まるため、狙いが付けやすくなるのだ。また、与えられるダメージの大きいキャタピラを狙うのもいい。

赤い色の燃料タンクを破壊すれば、しばらく動きを止められる。また、下部のキャタピラを狙うのも効果的だ。

敵兵を全員倒すと、部隊長が姿を現す。敵に見つかっている場合は、その上でT-72Uにある程度ダメージを与えないと出現しない。

バリケード破壊

核弾頭を積載したトラックが消えたイラス山岳地帯へ向かうため、収容施設北側の橋を封鎖するバリケードをC4爆弾で破壊せよ。

最大人数	2人
難易度	2

コスタリカ・イラス山／カフェタル・アロマ・エンカンタド／精製所

MAP

ENTRY GATE

ユニフォーム	野戦服
武器	Mk.22 M1C C4爆弾
装備品	ラブダンボール サラウンドインジケーター

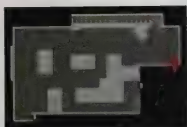
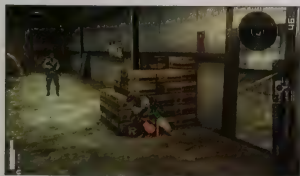
このミッションをクリアするにはC4爆弾が必須だ。C4爆弾の設計図は、「チコ救出」をクリア時に入手している。C4爆弾を開発するには研究開発班のレベルが12以上必要。レベルが足りない場合は研究開発班の人数を増やすか、すべての能力が高いミラーを研究開発班に配属するといいだろう。

STORY

トラックが去る直前、積み荷が核弾頭であることを確認したスネークは、核の使用が迫っていることを感じ、急ぎ阻止しようと考える。だが、トンネルの入り口は先ほどの戦車の砲撃でふさがれ、トラックが向かった山道へのルートは断たれてしまっていた。そこへ現地に詳しいチコが別ルートを提案する。チコが捕らわれていた収容施設の村から北へ向かえば、山道と合流する橋があるというのだ。しかし、収容施設の北側はバリケードで封鎖されているため、先へ進むにはC4爆弾でそれを破壊する必要があった。

カフェタル・アロマ・エンカンタド　精製所

1F

2F

C4爆弾で破壊すべきバリケードは、収容施設の北側にある。コーヒー工場を抜けて、チコが捕まっていた収容施設の村まで引き返そう。階段を上って精製所の中に入り、右を向くと、敵兵が1人歩いている。物陰に隠れて、敵兵が引き返していくまで待つこと。敵兵が背を向けたら、Mk.22などで無力化しておこう。

精製所の2階には敵兵が1人巡回している。Mk.22で眠らせるなどして、無力化しておくのが安全だ。

1階へ降りるには、ハシゴまで行く必要はない。正面の手すりに近づくと、下を敵兵が1人歩いているのが見える。手すりの近くの壁を叩き、物音を立てよう。物音を聞いた敵兵は、ハシゴを上って2階を調べに来る。敵兵が来るまでは十分時間があるので、すかさずエルードで1階に飛び降りれば、簡単に出口へ向かうことができる。

手すりの近くの壁に張り付き、1階を見下ろす。敵兵が下に来たら、攻撃ボタンを押して壁を叩き、様子を見よう。

物音を聞いた敵兵は2階へ向かう。大回りでゆっくり歩いてくるので、その間にエルードで飛び降りればいい。

1階に飛び降りたら、南東の出口へ向かうだけだ。周辺にほかの敵兵はいないので、安心して進もう。

カフェタル・アロマ・エンカンタド　入り口

1F

Ⓐ地点とⒷ地点には敵兵がいる。資材の陰に隠れながら進み、1人ずつ無力化すること。コーヒー工場入り口のフェンスを抜けたら、分岐を右へ進み、西の道へ向かおう。直接アルデア・ロス・デスピェルトス（収容施設）へ戻ることができる。

Ⓐ地点にいる1人目の敵兵は、坂道の上から動きが丸見えだ。背後に回り込んで無力化しよう。

Ⓑ地点にいる2人目は、フェンスの中と外を往復している。フェンスの外を向いて立ち止まっているときがチャンスだ。

精製所の建物を出ると、「ジャングルトレイン追跡」の時と同様、2階通路に敵兵がいる。ただし今回は、南の通路に1人だけだ。建物を出たら、双眼鏡で敵兵の位置を確認。背を向けた隙に下をくぐり抜けるか、M1CやMk.22で狙い撃とう。そこからフェンスを抜け、坂道を下った先のⒶ地点までは、敵兵はいない。

2階通路を敵兵が巡回している。来る時は2人だったが、帰りは奥の通路に1人だけだ。

CO-OPS TIPS

来た時と同じく、カミーノ・デ・ラーバ／三叉路を経由して戻ってもいい。その場合、CO-OPS時は機関車の横にあるコンテナをスネークフォーメーションで乗り越えよう。ちなみに、カミーノ・デ・ラーバ／坂道まで戻ると、捕虜が1人いる。

三叉路に入ったら、すぐ右を向くとコンテナがある。この上を乗り越えれば、楽に北西の道へ向かうことができる。

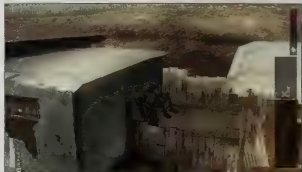
アルデア・ロス・デスピエルトス

バリケードは北西のⒶ地点だ。ただし、村の警備は強化され、敵兵はヘルメットを着用している。Mk.22で頭部を撃っても1発では眠らせられないので、体に連続で撃ち込むか、CQCやホールドアップを使うこと。まず、中央の通りにいる敵兵が背を向けているときに、西の路地へ。バリケードの前に敵兵が1人いるので、背後から無力化しよう。

中央の通りには兵士が3人いるので、隙を見て西へ横断しよう。ダンボールを使うのもいい。

ヘルメット着用の敵兵は、頭部を撃っても1発目はヘルメットが飛ぶだけ。体を狙うなら、相手が眠るまで撃ち続けること。

バリケードに到着したら、ミラーの指示に従ってC4を設置。起爆する前に、バリケードのすぐ左にある垣根を乗り越え、路地裏に身を隠そう。C4を起爆すると爆発音で敵が集まってくるが、路地裏にいれば敵兵の目は届かない。警戒が解かれるまで待ってから、バリケードの先へ進もう。北の道がゴール地点だ。

これが破壊すべきバリケード。C4を装備後、バリケードに向かって構えボタンを押しながら攻撃ボタンでC4を設置する。

木箱を足場にして、西側の垣根を乗り越える。路地裏には「AUSCAMデザート」のカムフラージュもある。

警戒解除後、路地裏から出るには、ダンボールを置くか、南にある木箱を足場にして垣根を乗り越えよう。

火口内基地潜入

核弾頭を追い、敵の本拠地である火口内基地へ潜入せよ。

最大人数 2人

難易度 2

コスタリカ・イラス山／ロス・カントス／渓谷

MAP

ENTRY GATE

ユニフォーム	野戦服
武器	Mk.22 M16A1
装備品	ラブダンボール

このミッションでは、2人協力で登れる段差がいくつかあり、CO-OPSだと楽になる。SINGLE時は、足場としてラブダンボールを持っていこう。また、敵兵はロケットランチャーや銃座などで重武装している。万が一発見されてしまったときのために、M16A1などの殺傷武器も携行していくこと。

STORY

チコの提案した山道への合流ルートを進むため、収容施設北側の橋を封鎖するバリケードを破壊したスネーク。アマンダの話によると、橋を越えた先には内戦時代の砦があり、敵はそこを陣地としているらしい。スネークは核弾頭を追い、敵の本拠地である火口内基地へと向かう。

ロス・カントス　渓谷

1F

B1F

橋を渡って北へ向かう。上の足場は途中で壊れているので、エルードで下の足場に降りよう。下の足場を進んでいくと、奥に敵兵が2人いる。右の手すり沿いに立っている敵兵は動かないので無視。もう1人の敵兵が背を向けたら奥へ進み、背後から無力化しよう。あとは上にいる敵兵が南へ行った隙に、階段を上って北へ進めばよい。

上の足場の北側には敵兵がいる。橋に乗ったらすぐ左の手すりからエルードして、下の足場に飛び降りてしまおう。

下の足場を歩いている敵兵を無力化する。一番奥の支柱に張り付いて、敵兵が背を向けるのを待つといいだろう。

階段の下（あまり上だと気づかれる）から、上の足場にいる敵兵を観察。敵兵が南に歩いていったら、階段を上って北へ向かう。

CO-OPS TIPS

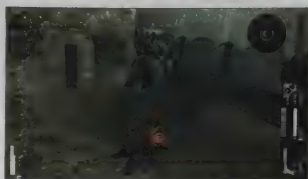
CO-OPS時は、下の足場に降りた後、橋の壊れた部分から上の足場に登ることができる。あとは上の足場にいる敵兵を無力化するだけで、橋を渡り切れる。下の足場にいる敵兵を無視して、一直線に進むことが可能なのだ。

上の足場にいる敵兵が背を向けたら、スネークフォーメーションで段差を乗り越えよう。

ロス・カントス　尾根

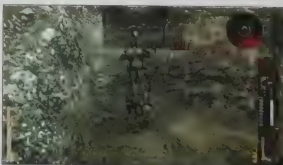
道なりに坂を下っていくと見張り所があり、敵兵が1人立っている。この敵兵は動かないので、見張り所の後ろを通過すればよい。その先にはトラックが駐車しており、左右を敵兵2人が巡回している。トラックの左側にいる敵兵が背を向けたら、背後から無力化。あとは右側の敵兵が南へ歩いていくのを待ち、北の道へ向かおう。

見張り所の後ろでいったん待機し、前方を偵察。トラックの左と右に1人ずつ、敵兵が巡回している。

コンクリートブロックのこの位置に張り付いていれば安全。敵兵が2人とも背を向けるタイミングを待とう。

向かって左にいる敵兵の後についていく。トラックの陰で、背後からCQCを仕掛けるか、ホールドアップで無力化しよう。

トラックの陰にいれば、もう1人の敵兵には見つからない。サラウンドインジケーターで敵兵の動きを確認し、北の道へ。

CO-OPS TIPS

CO-OPS時は、スタート地点の正面にある段差を、スネークフォーメーションで乗り越えよう。そのまま高台を進んでいけば、見張り所を無視できる上に、トラックの周囲を見下ろす有利なポジションを確保できる。

エリアに入ったら、正面の段差を2人で乗り越える。段差を登ったところには捕虜もいるので、フルトン回収しよう。

Ⓐ フェルテ・ラ・ラデラ

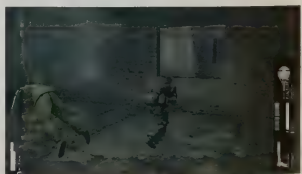
1F

このエリアには砦があり、2階には銃座も備え付けられている。2階にいる敵兵に発見されないよう、目立つ所は避けて進むこと。まずはスタート地点から、右の壁沿いに進んでいく。Ⓐ地点の壁が低くなっている場所を乗り越え、2つ並んだコンテナの陰に隠れよう。コンテナの近くを敵兵が1人巡回しているので、背後から無力化する。

敵兵がコンテナの近くで立ち止まったら、コンテナを反対側から回り込んで無力化しよう。

次に、中央の道を横断して西側へ進み、Ⓑ地点の壁が低くなっている場所を乗り越えよう。そこから砦の真下を東へ進み、Ⓒ地点の壁の切れ目から飛び降りると、壁の縁にぶら下がることができる。そのままエルードで右へ進んでいき、砦の1階に入ろう。あとは正面の窓から外に出て、トラックの方角に向かえばゴール地点だ。

砦の真下を進めば、2階にいる敵兵には見つからない。向かって左にあるハシゴは上らず、正面の壁沿いに右へ進もう。

Ⓒ地点から飛び降りると自動的にエルードになる。そのまま右へ進めば、安全に砦の内部に入ることができる。

砦の1階には敵兵はいない。捕虜をフルトン回収後、正面の窓を乗り越える。あとはトラックの方角から基地内部へ。

対ピューパ戦

敵兵器、『ピューパ』を排除せよ。

最大人数	4人
難易度	3

コスタリカ・イラス山／火口内基地

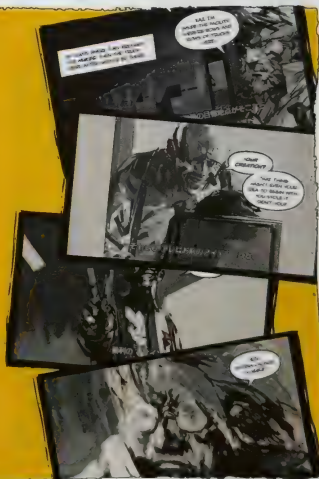
MAP

ENTRY GATE

ユニフォーム	野戦服
武器	M60 RPG2 支援補給マーカー
装備品	レーション ボンカレー マテ茶

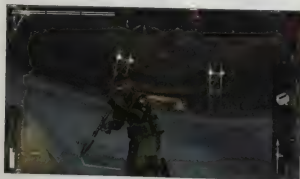
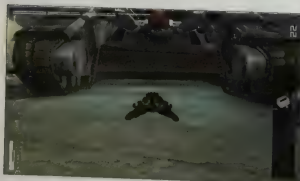
重装甲のピューパに対し、効果的にダメージを与えるには、マシンガンのM60やミサイルのRPG2など、火力の高い武器で臨むこと。また、ピューパが放ってくる電撃を受けると、気力にもダメージを受けてしまう。マテ茶やマウンテンデュー、AXEなど、気力回復アイテムも携行していこう。

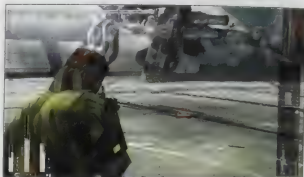
STORY

火口内基地でトラックを発見したスネーク。だが核弾頭は運び出された後だった。そこでスネークは、言い争う二人の男を目撃する。話が違うと怒る眼鏡の男に対し、禿頭の男は「完全なる抑止力」の実現のためには、自分達の力を世界に証明する必要があると語る。そして、「核の所持」、「自分から核を撃たない」、「核を撃たれたら核を撃ち返す」という「核抑止の三原則」の話を切り出した。その実現には、実際に核を撃てることを証明しなければならない。だからこそ、「ピースウォーカーで人類最後の核を撃つ」のだと。自分の創造物では核を撃たせないと反論した眼鏡の男は、車椅子ごと階段から突き落とされてしまう。スネークがその場に駆け寄ったとき、「ピースウォーカー」と思われる機体が上空へと飛び去っていった。そして、それと入れ替わるかのように、スネークの前にホバー型の無人兵器・ピューパが立ちふさがる。

火口内基地

1F

2F

AI兵器のピューパは、AIポッドに乗り込んで記憶板を抜き取れば撃破できる。まずは耐久力を0にするため、弱点となる円柱状のAIポッドを狙って、マシンガンやミサイルといった威力の高い武器でダメージを与えよう。ピューパの動きは速いが、ある程度走り回った後は停止して攻撃を行おうとするので、その隙を狙うとよい。

ピューパは戦闘エリア外に移動した後、上の通路からジャンプしてくることがある。中心部からは離れておくこと。

「ブースター点火」の音声後は、猛スピードで突進してくる。正面ならキャタピラの間に入るようにしてホフクでやり過ごそう。

ピューパの武器は電撃と機銃。通常の電撃と機銃なら直線的なので、横方向に走れば回避可能だ。チャージ後の電撃は、前方2方向または3方向に発射される。ピューパの真正面から、少し左右にずれた位置にいれば、電撃の間に入ることができる。

避雷針は電撃を誘導するので、近くのものは破壊しておこう。安全を確保できると同時に、電撃射出時は攻撃のチャンスとなる。

左右のブースターを破壊すれば突進を、左右のキャタピラを壊せばパンチ攻撃を防げる。機銃も破壊可能だ。

耐久力が0になるとピューパは停止し、AIポッドが下がってくる。しばらくすると回復してしまうので、すかさずAIポッドを攻撃してハッチを開け、アクションボタンで乗り込もう。内部で抜き取る記憶板は、メタルギア開発（→P.057）にも関わる。なおAI兵器の回復は3回までで、4回耐久力を0にすると、その時点で破壊でのクリアとなる。

点灯中の記憶板のみ抜ける。CO-OPS時は外から攻撃すると対応した記憶板が点滅し、条件（※）を満たすと抜ける記憶板が追加。

※パーツは大きく4つに分類されており、パーツ攻撃時の色および記憶板の色で、その種類を判別できる。同種のパーツ全破壊時は記憶板が点灯状態になり、抜ける記憶板が追加される。

熱帯雲霧林へ

エレディア中央、マヤ遺跡に偽装したDr.ストレンジラブの「研究施設（ラボ）」を目指し、北へ向かえ。

最大人数	2人
難易度	2

コスタリカ・エレディア中央／セルバ・デ・ラ・レチェ／ジャングル

MAP

ENTRY GATE

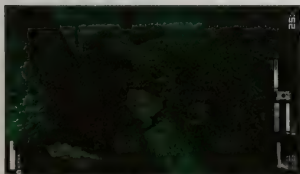
ユニフォーム	野戦服
武器	Mk.22 M16A1
装備品	暗視ゴーグル サラウンドインジケーター

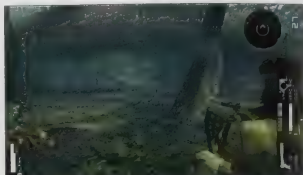
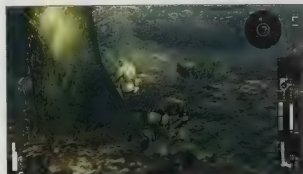
このミッションにはスカウト(偵察)兵が潜んでいる。気配を殺し、周囲の地形に溶け込んでいるため、目視で発見するのは困難だ。敵の位置が明確に示されるサラウンドインジケーター RANK.2を開発するか、熱源を探知する暗視ゴーグルを開発し、スカウト兵の位置を探ろう。

STORY

無人兵器の開発者はヒューイと名乗り、「平和歩行計画」と呼ばれる計画について語り始めた。彼は先ほど話していた男――CIAの中米支局長コールドマンに声をかけられ、移動式無人核兵器の開発を行っていたという。それは単独移動が可能でステルス性があり、どんな気候や地形にも対応できる自律歩行型核兵器「ピースウォーカー」。人が乗って操縦することはなく、駆動制御や攻撃などすべてが電子頭脳（AI）によって管理される。そして機械であるがゆえに、人間とは違い「核によって核を制する」という報復攻撃をためらいなく実行する。コールドマンはその「機械による報復」を証明するため、実際に核を撃つというのだ。その発射は5日後。だが、まだ阻止する手があるとヒューイは言う。その方法とは、ストレンジラブ博士の研究施設に潜入し、まだ最終調整段階にあるピースウォーカーの人工知能を破壊することだった。

セルバ・デ・ラ・レチェ　ジャングル

雲霧林の中にはスカウト兵が隠れている。気配を殺して潜んでいるため、エネミーサーチでも見つけられない。サラウンドインジケーター RANK.2や暗視ゴーグルを装備して、まず敵の位置を探ること。スカウト兵はその場をじっと動かないため、位置さえつかんでしまえば対処は容易だ。死角を進むか、Mk.22などで無力化していこう。

暗視ゴーグルを装備すれば、風景に溶け込んでいるスカウト兵の姿が白く浮き上がり、見つけやすくなる。

まず左手の段差を登って進んでいくと、下にスカウト兵が2人潜んでいる。段差の上から、Mk.22で眠らせよう。下に飛び降り、今度は右手の段差に登る。大きな木の陰にスカウト兵が隠れているので、背後をすり抜けて進めばよい。

スタート地点から左の壁沿いに進み、段差を登る。しゃがんでゆっくり歩き、段差の下にいるスカウト兵を見つけよう。

次は右の壁に沿って進む。段差を登ったら、しゃがみ歩きで慎重に前進。段差の上にいるスカウト兵の背後を取ることができる。

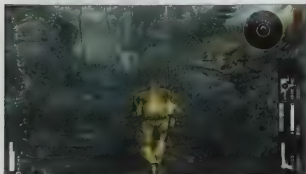
CO-OPS TIPS

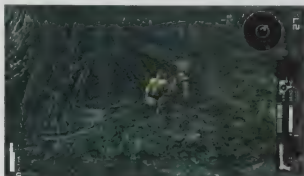
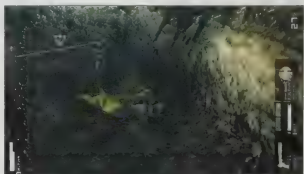
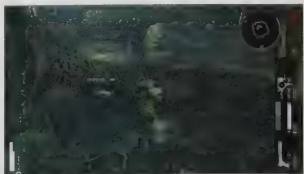
サラウンドインジケーター RANK.2や暗視ゴーグルを開発していない場合は、それらを持っているプレイヤーとCO-OPSプレイするのも手だ。レーダーの視界は、2人で共有できる。また、CO-OPインで暗視ゴーグルを貸し借りしてもいい。

高性能な装備品を開発しているプレイヤーがいたら、CO-OPSで索敵を助けてもらおう。

セルバ・デ・ラ・レチェ　坂道

セルバ・デ・ラ・レチェ／ジャングルと同じく、エリア内に複数のスカウト兵が潜んでいる。サラウンドインジケーターや暗視ゴーグルで、敵の位置を確認しながら前進すること。ここはスタート地点から右の壁に沿って、エリアの東側を進んでいけば、スカウト兵の背後を通過することができる。そのまま北東の道へ向かえばゴール地点だ。

右の高台を進んでいくと、スカウト兵がホフクで下を狙っている。ホールドアップする場合は、下にいる敵兵に見つからないように。

そのまま右の壁沿いに進み、北東の道へ。北西の道は、後のミッションで通行可能になる。

すぐにゴール地点へ向かってもいいが、Ⓐ地点には「スネーク」のカムフラージュがある。また、北西のⒷ地点はミッション圏外のため進めないが、行き止まりに捕虜が1人捕らえられている。これらを回収する場合は、いったんエリアの東側を通ってゴール地点の手前まで行った後、引き返してエリアの西側を進むといい。Ⓐ地点、Ⓑ地点の付近にもスカウト兵が潜んでいるので、下記の要領で慎重に進んでいこう。

いったんエリアを北まで抜けた後、南へ引き返す。そうすれば、楽にスカウト兵の背後を取ることができる。

壁に沿って、エリアの大外を反時計回りに進んでいく。行き止まりにいる捕虜をフルトン回収しよう。

「スネーク」のカムフラージュは、エリア中央付近にある。スカウト兵3人を全員無力化してから向かうこと。

対戦闘ヘリ戦：Mi-24A

敵戦闘ヘリを無力化せよ。

最大人数	4人
難易度	3

コスタリカ・エレディア中央／カタラタ・デ・ラ・ムエルテ

MAP

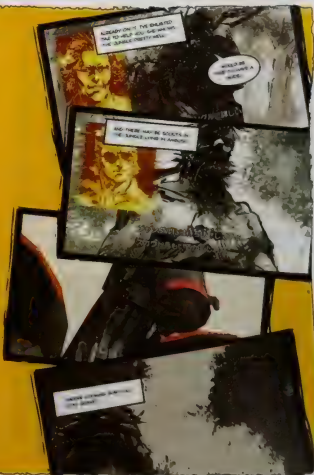
CATARATA DE LA MUERTE
SELVA DE LA LECHE : HILLSIDE
SELVA DE LA LECHE : JUNGLE

ENTRY GATE

ユニフォーム	野戦服
武器	M60 RPG2 支援補給マーカー
装備品	レーション ボンカレー サラウンドインジケーター

ヘリにはM60とRPG2など、高火力のマシンガンとミサイルで対抗しよう。またCO-OPS時は、水平二連ショットガンを持ったプレイヤーや、M10サブマシンガンと盾を併用するプレイヤーなどを入れ、随伴兵を倒していくのもいい。ヘリの位置をつかむには、サラウンドインジケーターを活用。

STORY

スネークはピースウォーカーのAI開発を行っているストレンジラブ博士の研究施設を目指し、ラバで熱帯雲霧林を進んでいた。パスが語るには、一帯は岩盤が硬く、そのため度重なる地震の中でもマヤの遺跡は生き残れたという。そしてストレンジラブ博士の研究施設は、そのマヤ遺跡にある。外観とは裏腹にセキュリティは厳重だが、ヒューイの渡したIDカードで潜入は可能。しかし、スネーク達の存在がコールドマンに知られたことで、施設周囲の警戒レベルは上がっていた。クリサリスと呼ばれる無人飛行機に加え、哨戒ヘリも多数確認されていると、ミラーがスネークに警戒をうながす。と、その無線通信中に、突然スネークの頭上をクリサリスが通過。ラバを捨て、クリサリスを辛くも回避したスネークは、単身で熱帯雲霧林を進む。そして、目の前に開けた滝つぼが見えたとき、そこには敵戦闘ヘリ・Mi-24Aの姿があった。

カタラタ・デ・ラ・ムエルテ

Mi-24Aは上空を旋回しながら、機銃またはミサイルで攻撃してくる。同時に敵兵4人も歩き回っているため、交戦状態になった際は上空と地上、両方の攻撃を意識しながら戦うことになる。Mi-24Aは時折、こちらの視界にとらえられない場所へと飛び去ってしまうので、サラウンドインジケーターを装備し、音を手がかりに索敵しよう。

まずは地上にいる4人の敵兵を排除したい。固まって移動しているので、ミサイルなどを撃ち込めば一網打尽にできる。

敵兵は合計20人現れ、増援はMi-24Aの機内から降下してくる。そこを狙い撃てば、攻撃してくる前に仕留められる。

Mi-24Aとの戦闘中は、岩場や木陰を遮蔽物として活用する。Mi-24Aが機銃、ミサイルを連射してきても、正面からの攻撃であれば、遮蔽物の近くでしゃがむことで回避可能だ。現在のスネークの位置に対して横方向から攻撃を受けそうなときは、Mi-24Aが正面にとらえられるように移動し、遮蔽物で身を隠そう。

攻撃が激しいときはしゃがんでしのぐ。遮蔽物をうまく使って、Mi-24Aの攻撃から逃れよう。

Mi-24Aは、機体左右の赤い燃料タンクを壊せば動きを止められる。破壊狙いなら、タンクを集中攻撃するとよい。全敵兵を無力化して部隊長を倒す場合は、ミサイルを撃ち込むか、フルトン回収するならMk.22かモシンナガンで狙い撃とう。

赤い燃料タンクは、Mi-24Aの両翼の下に付いている。また、テイルローター（機体後部の小さいローター）も弱点のひとつだ。

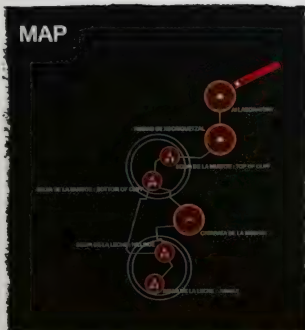
全敵兵を倒すと部隊長が出現。敵に見つかっている場合、敵兵を倒した上で、Mi-24Aにある程度ダメージを与える必要がある。

研究施設（ラボ）へ

遺跡に偽装したDr.ストレンジラブの研究施設（ラボ）を目指し、北上せよ。

最大人数	2人
難易度	2

コスタリカ・エレディア中央／カタラタ・デ・ラ・ムエルテ

MAP

ENTRY GATE

ユニフォーム	スニーキングスーツ
武器	Mk.22 モシンナガン
装備品	暗視ゴーグル IDカード（H） サラウンドインジケーター

このミッションからスニーキングスーツが使用可能。ギリースーツ兵は暗視ゴーグルで発見し、スナイパーライフルで先制しよう。麻酔スナイパーライフルのモシンナガンを開発していれば、眠らせてフルトン回収も可能だ。また、このミッションではヒューイのIDカード（H）が必須となる。

STORY

敵戦闘ヘリ・Mi-24Aの襲撃を退けたスネーク。遺跡に偽装したストレンジラブ博士の研究施設を目指し、再び熱帯雲霧林を進んでいく……。

カタラタ・デ・ラ・ムエルテ

前のミッションで、戦闘ヘリと戦ったエリアからスタート。ここには敵はいない。北西の道を向いてスタートするので、そのまま正面の道を直進し、セルバ・デ・ラ・ムエルテ／崖下へ向かおう。なお、南西の道からセルバ・デ・ラ・レチェ／坂道へ戻り、そこを経由してセルバ・デ・ラ・レチェ／崖下に行くこともできる。

ストレンジラブ博士の研究施設は北にある。進んでいくと、遠くにピラミッド型の遺跡が見えるはずだ。

来た道を通って南へ戻ることもできる。はるばるセルバ・デ・ラ・レチェ／ジャングルの南端まで戻ると、捕虜が1人いる。

セルバ・デ・ラ・ムエルテ　崖下

このエリアには新手のスカウト兵が潜んでいる。全身を草や土で偽装したギリースーツ兵だ。その場を動かずにスナイパーライフルを構えているが、とにかく見つけにくい。先へ進む前に、スタート地点付近を左右に移動し、暗視ゴーグルで奥を偵察しよう。白い熱源が見えたら、双眼鏡やスナイパーライフルでギリースーツ兵の姿を確認する。

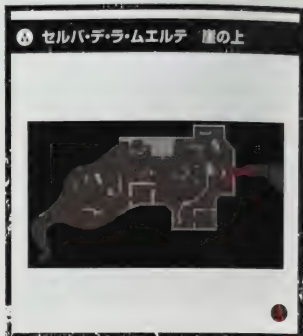
まず、暗視ゴーグルを装備してエリアの北を偵察。草木の中に、白い熱源が小さく見えるはずだ。

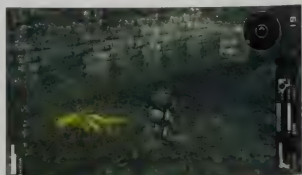
双眼鏡でズームして、ギリースーツ兵を確認。草のようなスーツで身を包み、ホフクでじっとこちらを偵察している。

北の段差の上にギリースーツ兵が2人いる。スナイパーライフルのM1Cやモシンナガンで、先手を取って倒してしまおう。スナイパーライフルがない場合は、左の壁沿いに進むといい。左側から大きく回り込めば、ギリースーツ兵の背後を取れる。あとは無力化・フルトン回収も思いのままだ。その後、北の道から次のエリアへ。

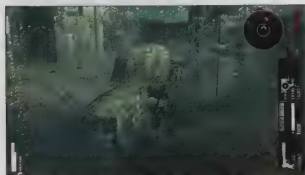
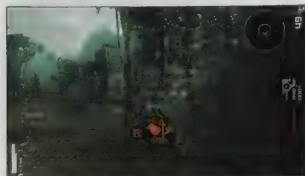
ギリースーツ兵を見つけたらスナイパーライフルで狙撃。もう1人は少し離れた位置にいるので、発砲音には気づかれない。

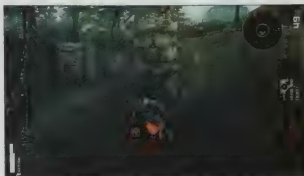
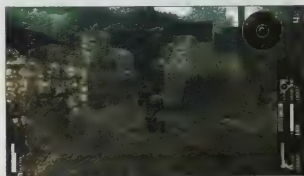
ギリースーツ兵をやり過ごす場合は、左の壁に沿って、しゃがみ歩きで進もう。ギリースーツ兵の視界に入らないように。

セルバ・デ・ラ・ムエルテ　崖の上

このエリアには通常のスカウト兵と、ギリースーツ兵の両方が隠れている。サラウンドインジケーターや暗視ゴーグルを装備し、索敵しながら進もう。右の壁沿いに進んでいけば、敵の背後を抜けられる。東の道から次のエリアへ向かおう。するとアーティストデモが始まり、スネークはとある人物と出会うことになる。

広いエリア内に、多数のスカウト兵が潜んでいる。カムフラ率を高め、中央を進むのは避けること。

右の壁に沿って、エリアの南側を進んでいく。途中の壁に囲まれた場所には、捕虜が捕らわれている。

リュイナス・デ・ショチケツァル

スタート地点の正面を、敵兵が1人前後に往復している。物陰に隠れて、背後から無力化しよう。そのまま道なりに進んでいくと、Ⓐ地点に石造りの門があり、その先に巨大な遺跡――ストレンジラブ博士の研究施設が見える。門をくぐった先の階段付近は、敵兵3人が警備している。門をくぐったらすぐ左折し、Ⓑ地点の道へ進もう。

このエリアはスカウト兵ではなく、通常の敵兵が警備している。まずは正面の1人を無力化。

Ⓐ地点では、敵兵が背を向けた隙に門をくぐる。正面の階段ではなく、左の道へ進もう。

Ⓑ地点の道を北に進んでいく。こちらのルートは、狭い道に敵兵が1人しかいないので、楽に無力化できるだろう。そのまま左のルートから回り込んでいけば、先ほどの敵兵3人の背後に出る。あとは北へ進み、研究施設へ向かうだけだ。

門から見て左側の道を北上する。曲がり角で敵兵の動きを確認し、背後から無力化。この先の段差の上には、捕虜が捕まっている。

左の道を抜ければ、遺跡正面の敵兵3人を迂回できる。最後の短い階段を上ればゴール地点だ。

CO-OPS TIPS

CO-OPS時は、スタート直後のⒸ地点にある段差をスネークフォーメーションで乗り越えよう。一気にⒷ地点の道までショートカットでき、敵兵に発見される危険も少ない。また次のミッションでも、CO-OPS時はこのルートを使うとよい。

スタート地点の左手にある段差を2人で乗り越える。あとは左の壁沿いに進めばいい。

IDカード捜索

IDカードを持つ兵士を捜索、カードを奪取せよ。

最大人数	2人
難易度	3

コスタリカ・エレディア中央／リュイナス・デ・ショチケツァル

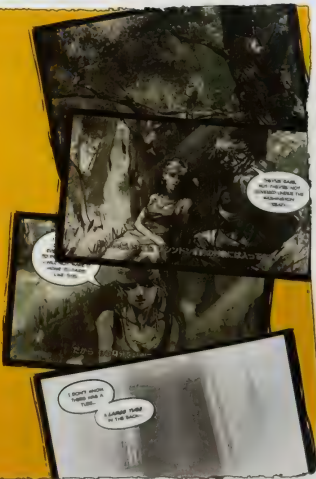
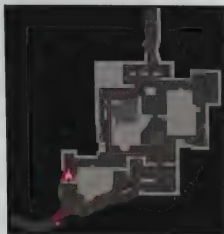
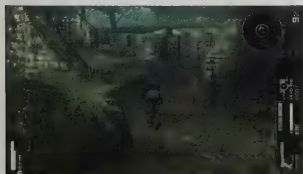
MAP

ENTRY GATE

ユニフォーム	スニーキングスーツ
武器	Mk.22 モシンナガン
装備品	暗視ゴーグル サラウンドインジケーター

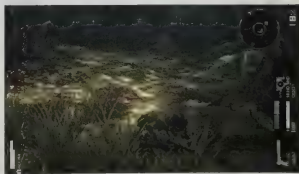
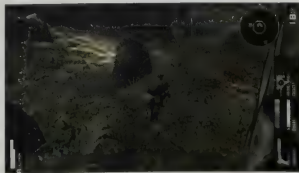
ここまで通ってきた道を引き返すミッションなので、武器・装備品の選択基準も基本的には同じだ。ただし、このミッションではIDカード（C）を入手する必要があるため、装備品の持ち過ぎに注意。IDカード（C）が持てるよう、1つ空きを作っておくか、DROPできるものを入れておくこと。

STORY

熱帯雲霧林の奥深くで、スネークは憔悴した女性を発見する。彼女はフランス人の鳥類学者セシール。鳥の鳴き声を録音中、遺跡に迷い込んだ彼女は、そこで何者かの声を録ってしまった。そのため施設内に捕らえられていたが、IDカードを盗んで逃げ出してきたという。施設には二人の女性がいたと語るセシールだが、目隠しをされていたため何者かはわからない。ただ彼女は、逃げるときに大きな筒のような機械を見ていた。その近くから聞こえてきた声は「ジャック」——それはかつて、ザ・ボスがスネークを呼ぶときの名前だった……。セシールをマザーベースへ送ったスネークは、遺跡の入り口にたどり着く。だがヒューイから渡されたIDカードでは、施設の扉は開かなかった。残されたチャンスは、セシールが逃亡中に兵士に没収されたというIDカードのみ。セシールの情報を頼りに、スネークはIDカードの捜索へと向かった。

Ⓐ リュイナス・デ・ショチケツァル

ストレンジラブ博士の研究施設に入るため、IDカードを入手しなければならない。IDカードを持っているのはケツァールの鳴き声が聞こえるエリアの、オレンジ色のジャケットを着た兵士だ。まずは「研究施設（ラボ）へ」で来た時と同じルートをたどって、セルバ・デ・ラ・ムエルテ／崖の上まで引き返そう。

スタートしたら、向かって右の道へ進む。前のミッションと同じルートで迂回していこう。なお、Ⓐ地点には捕虜が1人いる。

IDカード入手後にまた戻ってくることになる。進路上の敵兵はフルトン回収しておくと、後が楽だ。

Ⓐ セルバ・デ・ラ・ムエルテ　崖の上

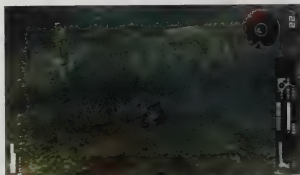
このエリアには行きと同様、スカウト兵、ギリースーツ兵が潜んでいる。サラウンドインジケーターや暗視ゴーグルで索敵しながら進むこと。セルバ・デ・ラ・ムエルテ／崖下へ戻るには、右の壁に沿って、エリアの北側（行きの反対側）を進もう。スカウト兵、ギリースーツ兵の背後をすり抜けていくことができる。

索敵と同時に、ケツァールの鳴き声が聞こえないか、耳を澄ませながら進む。無線でセシールに確認してもいい。

右の壁沿いに、エリアの一番端を進んでいこう。ギリースーツ兵のすぐ後ろを通過できる。

セルバ・デ・ラ・ムエルテ 崖下

エリアの南側にギリースーツ兵が隠れている。遠距離からモシンナガンで狙撃するか、右の壁沿いに接近し、ホールドアップで無力化しよう。南東の道はカタラタ・デ・ラ・ムエルテ、南西の道はセルバ・デ・ラ・レチェ／坂道につながっている。ここでは効率よくIDカードを捜索するため、南東の道へ向かおう。

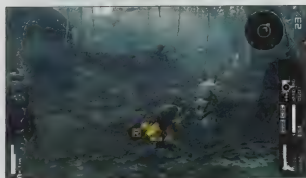
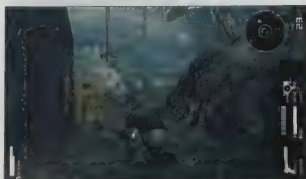
エリアの奥にギリースーツ兵が2人潜んでいる。右の壁に沿って、エリアの西端を進めば、すぐ横まで近づくこともできる。

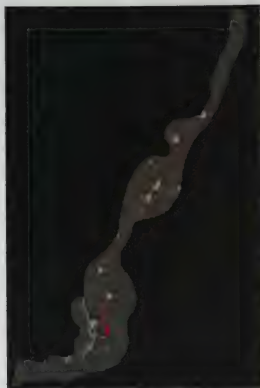
カタラタ・デ・ラ・ムエルテ

このエリアでケツァールの鳴き声が聞こえたら、オレンジ色のジャケットを着た兵士を探そう。気絶、睡眠、ホールドアップなどで無力化した後、ボディチェック（フルトン回収システムを装備せずにアクションボタン）でIDカードを入手だ。このエリアでIDカードが手に入らなかった場合は、南西の道からセルバ・デ・ラ・レチェ／坂道へ。

エリア内に敵兵は1人しかいない。オレンジ色のジャケットを着た兵士がいたら、無力化しよう。

ボディチェックでIDカードを奪取。誤ってフルトン回収してしまった場合は、いったん別のエリアに入ってから戻ればいい。

セルバ・デ・ラ・レチェ　坂道

このエリアでもケツァールが鳴いている可能性がある。エリア内には複数のスカウト兵が潜んでいる。右の壁沿いにエリアの西側を進み、スカウト兵を無力化しつつ、オレンジ色のジャケットを着た兵士を探そう。このエリアでもケツァールが鳴いていない場合は、南の道からセルバ・デ・ラ・レチェ／ジャングルへ向かう。

このエリアには、オレンジ色のジャケットを着た兵士のほかにもスカウト兵がいる。先に無力化しておくといい。

ほかの敵兵に発見されないように、オレンジ色のジャケットを着た兵士を無力化し、ボディチェック。

セルバ・デ・ラ・レチェ　ジャングル

ここが最後のエリアなので、ここまでにIDカードが見つからなかった場合、このエリアに目的の兵士がいるはずだ。オレンジ色のジャケットを着た兵士からIDカードを手に入れたら、来た道を引き返し、スタート地点の人工知性研究所まで戻ろう。なお、このエリアを一番奥まで進むと、最南端に捕虜が捕らえられている。

オレンジ色のジャケットを着た兵士を発見。ケツァールの鳴き声は、無線でセシールに確認できる。

対クリサリス戦

急襲する『クリサリス』を排除せよ。

最大人数	4人
難易度	3

コスタリカ・エレディア中央／人工知性研究所

MAP

ENTRY GATE

ユニフォーム	野戦服
武器	M60 FIM-43 チャフグレネード
装備品	マテ茶 ラブダンボール サラウンドインジケーター

空中を飛び回るクリサリスをとらえるため、ロックオンミサイルのFIM-43をぜひ開発しておきたい。また、チャフグレネードがあれば、クリサリスやキッドナッパーの行動を一時的に妨害することが可能だ。クリサリスを見失ったときは、サラウンドインジケーターで位置を探ろう。

STORY

スネークが遺跡に入ると、そこにはストレンジラブ博士が待っていた。彼女はスネークになぜザ・ボスを殺したのかを問い、そしてその命は自分が蘇らせたと語る。ストレンジラブは計画への協力と引き換えにザ・ボスのあらゆる情報を集め、彼女の思考を再現したAI「ママルポッド」を作り上げた。名目上は、コールドマンの求める「機械による報復」の決断を下す最高の脳。だがストレンジラブの本当の目的は、ザ・ボスの「最期の意志」を再現し、彼女の汚名をそそぐことだった。なぜ彼女がソ連への亡命を企て、最愛の弟子に殺されたのか。それを知るために、ストレンジラブはスネークから真実を聞き出そうとしていた。ママルポッド内に入ったスネークは、そこで意識を失う。脳裏に蘇るザ・ボスとの死闘。目覚めたとき、ママルポッドを積んだヘリは遺跡の上空へと飛び去り、眼前には飛行型のAI兵器クリサリスが迫っていた。

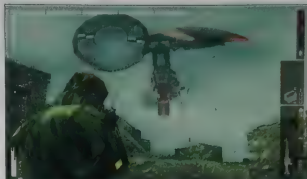
人工知性研究所

1F

2F

3F

クリサリスは、通常モードと攻撃モードを切り替えながら戦闘を行う。通常モード時は高速で飛行するため捕捉が難しい。壁のある場所に隠れつつ、クリサリスの動きが止まったときに集中攻撃するといいだろう。また、クリサリスが霧の中へ姿をくらましてしまったときはサラウンドインジケーターを装備し、再出現の方向を予測しよう。

攻撃モード時は、超高Gの機動でミサイルを瞬時に回避してしまう。ロックオンミサイルのFIM-43なら、追尾して着弾可能だ。

チャフグレネードを投げれば、AI兵器のクリサリスは一定時間正常に動作できなくなる。攻撃のチャンスだ。

チェインガンは遮蔽物に隠れて回避できるが、ミサイルとレールガンは、薄い壁や柱程度は吹き飛ばすほどの威力だ。スネークの頭にタグが付いたら、ミサイルが来る合図。通常モード時は左右に、攻撃モード時は前後に移動して回避しよう。レールガンはチャージを始めたら、発射方向に対し横へ走って逃げるか、攻撃して阻止しよう。

接近してのDW攻撃（赤い粒子を降らせる攻撃）は、気力ダメージを受ける。ダンボールをかぶれば防ぐことが可能だ。

キッドナッパーにワイヤーで吊るされると気力を奪われる上、無防備な状態になってしまう。吊るされてしまった際は、アナログパッドを動かして脱出すること。クリサリスを撃破すると、地面に不時着する。AIポッドを撃って中に乗り込もう。

キッドナッパー2機が射出されたら、ワイヤーを射出される前に撃墜したい。また、なるべく遠くで撃墜し、爆風を避けること。

採掘場偽装基地へ

採掘場偽装基地へ向かい、「ママルポッド」と「ピースウォーカー」の結合（アセンブル）を阻止せよ。

最大人数	2人
難易度	2

コスタリカ・採掘場偽装基地／採掘場居住区

MAP

MINERS' RESIDENCE
MINING PIT

ENTRY GATE

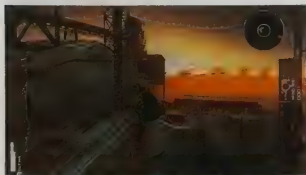
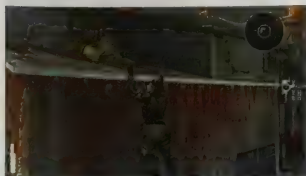
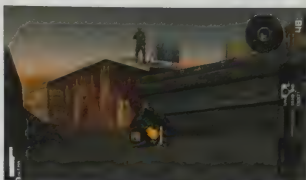
ユニフォーム	スニーキングスーツ
武器	Mk.22 M1C
装備品	ソニック・アイ サラウンドインジケーター

入り組んでいて見通しが悪いため、ソニック・アイやサラウンドインジケーターで敵の位置を確認するといい。屋根の上から、M1Cやモシンナガンなどで敵兵を狙撃するのも手だ。なお、このミッションではアサシン・ストロー・ボックスが手に入るので、装備品に1つ空きを作っておくといい。

STORY

クリサリスを退けたスネーク。だがその間にピースウォーカーとママルポッドは、最終実験基地である採掘場偽装基地へと向かってしまった。AIを破壊すべく、基地へと急ぐスネーク。だがミラーは、スネークがザ・ボスへの思いを捨て切れていないことを懸念していた。ザ・ボスの意志を持ったAIを、スネークは破壊することができるのかと。スネーク自身の中でも、10年前の任務、ザ・ボスの死に対する疑問は、亡霊のように生き続けていた。だがスネークは私情を断ち切るかのように、今回の任務は平和を信じるパスのために引き受けたと言い切った。AIを破壊し、ピースウォーカー計画を阻止するため、スネークは採掘場偽装基地へ向かう。

採掘場居住区

採掘場偽装基地は西にある。まずⒶ地点のハシゴを上って、バラックの屋根の上へ。屋根の上を進み、反対側に飛び降りる。そのままエリアの南端を西へ進もう。曲がり角では敵と鉢合わせしないよう、いったん立ち止まること。また、南西の屋根の上には敵兵がいるので、背を向けているときに前進しよう。西の道まで行けばゴール地点だ。

スタートしたら、正面に見えるⒶ地点のハシゴを上る。屋根の上からは、地形を偵察することもできる。

屋根の南端のⒷ地点には、捕虜が隠れている。屋根の東側をぎりぎりで落下してエルードで進み、フルトン回収しよう。

ゴール手前の屋根の上には、敵兵がいる。資材などの陰に隠れ、敵兵が反対方向へ歩いていくのを待つこと。

クリアに必須ではないが、このエリアには貴重なアイテムがある。Ⓒ地点のハシゴから屋根に登り、そこからローリングで北の屋根に飛び移る。下に麦藁がある場所でアクションボタンを押すと、アサシン・ストロー・ボックスを入手できるのだ。

鳥の巣がある場所に立ち、アクションボタンを押す。まるでイーグルのごとくダイブするスネーク。

CO-OPS TIPS

CO-OPS時は、捕虜がいる北西のⒹ地点から、スネークフォーメーションで壁を乗り越えることができる。ただし、乗り越えられるのは1人だけだ。壁の反対側へ行ったプレイヤーは、屋根の上の敵兵などを無力化し、もう1人を援護しよう。

壁を叩くと、向こう側にいる敵兵が物音に気づき、その場を離れる。その後で壁を乗り越えよう。

衛兵排除

「採掘場偽装基地」への潜入を阻む敵警備兵を排除せよ。

最大人数	2人
難易度	3

コスタリカ・採掘場偽装基地／採掘場底部

MAP

MINERS' RESIDENCE
MINING PIT

ENTRY GATE

ユニフォーム	野戦服
武器	M10 M1C クレイモア地雷
装備品	ボンカレー マテ茶 盾

近距離から中距離の敵は、盾を構えてサブマシンガンで攻撃。遠距離の敵に対しては、SINGLE時はスナイパーライフル、CO-OPS時は1人がスナイパーライフルの代わりにミサイルを携行するといいだろう。クレイモア地雷の設計図は、「EXTRA OPS:018 ターゲット爆破」で、小屋の2階にある。

STORY

スネークはピースウォーカーとママルポッドが運び込まれた採掘場偽装基地へ向かっていた。スネークが駆るのは、ストレンジラブの研究施設で再会した、ザ・ボスの愛馬アンダルシアン。スネークイーター作戦から10年の時が流れていたが、アンダルシアンはザ・ボスの魂が乗り移ったかのように、20歳を過ぎた老馬とは思えない歩みを見せた。ヒューイによれば、ピースウォーカーとママルポッドの最終アセンブルは間もなくだという。AIを破壊し、核発射を阻止するため、採掘場偽装基地へと急ぐスネーク。採掘場居住区を抜け、採掘場底部に到着したその時、ピースウォーカーはハッチから地下基地へと格納されていった。地下基地への潜入を試みるスネークだったが、周辺を警備していたキッドナッパーに発見されてしまう。基地の内部から続々と駆けつける敵兵。先へ進むため、スネークは敵警備兵の排除を余儀なくされる。

採掘場底部

1F

2F

3F

広大なエリア内で、敵兵24人を無力化しなければならない。最初に現れる3人の敵兵はスナイパーライフルで遠距離戦を仕掛けてくるため、こちらもスナイパーライフルを装備し、狙撃していこう。この3人を倒すと、アサルトライフルを持った敵兵6人が接近戦を仕掛けてくる。スネークの位置まで来る前に、ミサイルでまとめて倒すのもいい。

スナイパーライフルで、敵兵を1人ずつ狙撃していこう。敵スナイパーの位置はレーザーサイトで分かる。

続けて5人の敵兵が出現。スナイパー4人とロケットランチャー兵1人なので、遠距離から狙撃して倒そう。その後、アサルトライフル兵6人、最後にスナイパー2人とロケットランチャー兵2人が現れる。武器を切り替え、順次倒していこう。

スナイパーライフルで狙う際は、ヘッドショットでの一撃必殺が基本。M1Cは、3段階ズーム可能なRANK.2が望ましい。

近づいてくる敵兵はアサルトライフルやサブマシンガンなどで対処。クレイモア地雷などの設置武器を仕掛けておくのもよい。

敵兵に加えて、キッドナッパーも出現する。浮遊しながらスネークのいる場所まで接近して攻撃を行うため、これもアサルトライフルやサブマシンガンなどで随時撃墜していこう。なお、あくまで24人の敵兵排除が目的なので、キッドナッパーを倒してもその数には含まれない。また、倒すたびに新たに数機現れることも覚えておこう。

スコープを覗いていると、キッドナッパーの接近に気づきにくい。時折、構えを解除して周囲を確認すること。

対コクーン戦

基地の前に立ち塞がる「コクーン」を排除せよ。

最大人数	4人
難易度	4

コスタリカ・採掘場偽装基地／採掘場底部

MAP

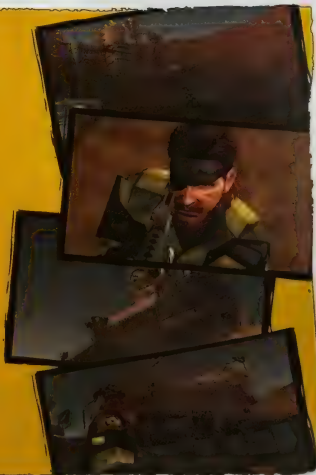
MINERS RESIDENCE
MINING PIT

ENTRY GATE

ユニフォーム	野戦服
武器	M60 FIM-43 チャフグレネード
装備品	レーション ボンカレー マウンテンデュー

武器はマシンガンとミサイルを推奨。ミサイルは「対クリサリス戦」後に開発可能になるカールグスタフM2でもよい。コクーンはピューパ、クリサリスと同様、チャフグレネードも効果がある。長期戦が予想されるため、支援補給マーカーはもちろん、十分な回復アイテムを持っていこう。

STORY

基地への潜入を阻む敵警備兵を排除したスネーク。だが、間髪を入れず新たな危機が迫る。岩場の上から地鳴りを上げて現れたのは、巨大なキャタピラタイプのAI兵器コクーンであった。

採掘場底部

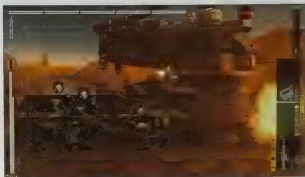
1F

2F

3F

コクーンを倒すには、他のAI兵器と同様、AIポッドに乗り込んで記憶板を引き抜こう。AIポッドに乗り込むには、まずコクーンの耐久力を減らし、機体に乗るためのハシゴを出現させる必要がある。また、機体の上に乗ったとき、武装が健在だと集中攻撃を受けてしまう。攻撃を防ぐため、あらかじめガトリング砲も破壊しておきたい。

コクーンの機体中段に4門、最上部に2門のガトリング砲が付いている。これを壊しておくと、ポッドに乗り込む際、楽になる。

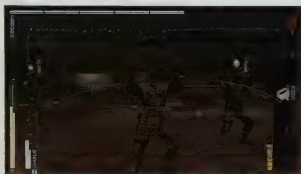
コクーンはガトリング砲に加え、機体に取り付けられた多数の機銃も掃射してくる。そのため、遮蔽物に隠れつつ、攻撃の合間を縫ってダメージを与えていくのが基本となる。ただし、最前面に取り付けられた主砲での攻撃は、隠れていても遮蔽物ごと吹き飛ばされてしまう。主砲がこちらをとらえたら、速やかにその場を離れよう。

採掘場底部は広大で、盾にできる遮蔽物はいくつもある。危険が迫ったら隣の遮蔽物へ移動するようにしよう。

主砲を撃つ際は、「主砲装填完了」の音声後、砲塔がこちらを向く。発射までにはやや間があるので、その前に移動して回避。

ロックオンでスネークにタグ付けされると、上空からミサイルが降り注ぐ。走り続けてミサイルから逃げよう。また、「範囲攻撃実行」の音声後は無数の機雷（ヘッジホッグ）が一定範囲に落下。発射時の軌跡から方向を判断して回避しよう。

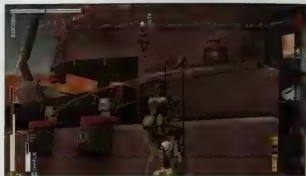
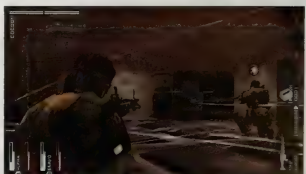
ミサイルや主砲の威力は大きいが、再発射までには時間がかかる。これらの攻撃回避後は、一方的に攻撃するチャンスだ。

コクーンの弱点はAIポッドのほかに、機体下部に2器設置されたラジエーターがある。ラジエーターは廃熱によって煙を噴出しているのが目印だ。やや狙いづらい位置にあるので、接近して狙おう。ちなみに、各武装やAIポッド、ラジエーター以外の部分は分厚い装甲で覆われているため、効果的なダメージは与えられない。

下部のラジエーターは機体の底面にあり、蒸気が出ているのが目印だ。コクーンの下部に潜り込んで撃とう。

しばらく機体下部にいると、コクーンは押し潰そうとしてくる。アクションボタンを連打して、潰されないように耐えるのだ。

最下層を移動する際は、伸びてくるアーム式の武装に注意したい。これは、遠距離には機銃で、近距離にはチェーンソーで攻撃を行うものだ。あらゆる位置に伸ばしてくるので、近づかないようにするか、破壊してその機能を奪ってしまおう。

接近すると、チェーンソーを回転させる攻撃に当たってしまう。破壊するなら、コクーンに轢かれない位置をキープしつつ撃とう。

ある程度ダメージを与えると、コクーンは熱暴走。やがて壁に激突し、衝撃で機体側面にハシゴが下りてくる。これを上って機体の上に乗ろう。また、壁に激突したコクーンは動かなくなるので、2Fの南から機体の正面に直接飛び乗ることも可能だ。機体の上に乗った後は、もう1本のハシゴから主砲上部に上れば、AIポッドまで到達できる。

接近しないと位置が分かりづらいが、コクーンの機体の左右側面にハシゴが下りている。次のハシゴは主砲の側面にある。

熱暴走後、機体上部のラジエーターが露出する。なお、周りのガトリング砲が健在の場合は、攻撃を避けつつ撃つ必要がある。

機能を停止させ、機体の最上部へ。ここでAIポッドに攻撃を加え、ハッチを開けて中に入ろう。記憶板を抜いた後、ミッションクリアとなる。なお、AIポッド周辺にもガトリング砲があるので、その攻撃の合間を縫ってAIポッドを撃っていこう。

AIポッドのある最上部に遮蔽物はないが、ガトリング砲の攻撃はホフクしていれば当たらない。

地下基地潜入

地下基地深部を目指し、ピースウォーカーの完成を阻止せよ。

最大人数 2人
難易度 2

コスタリカ・採掘場偽装基地／AI兵器格納庫

MAP

ENTRY GATE

ユニフォーム	スニーキングスーツ
武器	Mk.22 M16A1
装備品	ソニック・アイ サラウンドインジケーター

このミッションでは、厳重な警戒状態にある地下基地に潜入する。ユニフォームは潜入に適したスニーキングスーツを選択するといい。武器はMk.22を使用し、戦闘は避けて進むこと。また、敵の位置を探るためにソニック・アイやサラウンドインジケーターといった装備品を携行していこう。

STORY

ピューパ、クリサリスに続き、AI兵器コクーンを制したスネーク。ピースウォーカーが格納された地下基地は、FSLNのメンバーも近づいたことがなく、内部構造などその詳細は一切不明だという。スネークは計画を阻止するため、厳重な警戒が予想される地下基地へと潜入する。

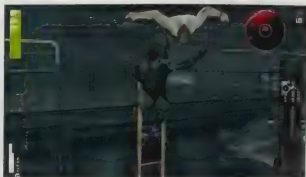
AI兵器格納庫

1F

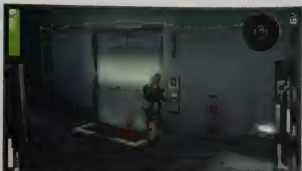
2F

先ほどの戦闘の影響で、このミッションは常に敵の警戒レベルが高い状態になっている。2階の東からスタートし、ゴール地点は1階北東のエレベーターだ。まず、格納庫に入ったら左へ進み、1階に飛び降りる。そこから左の壁に沿って進み、捕虜がいる1階南西のⒶ地点へ。前方に敵兵が1人いるので、背後から無力化しよう。

捕虜の近くの壁に張り付いていれば、敵兵には見つからない。背を向けたところを無力化しよう。

引き続き左の壁沿いに進み、1階北西のⒷ地点からハシゴを上る。2階には敵兵がいるので、背を向けたときにハシゴを上り、無力化しよう。そこから、ホバー戦車の車体の上に登ることができる。車体の上から、エレベーターを偵察しよう。

ハシゴの上を、敵兵が左右に往復している。ハシゴにつかまって攻撃ボタンで、敵兵をつかんで投げ落とすことも可能。

ホバー戦車の車体の上に登ると、下にいる敵兵が見渡せる。CO-OPS時は、1人がここから索敵や援護を行うのもいい。

エレベーターの前は警戒が厳重な上、敵に見つかっているとエレベーターに乗ることができない。ホバー戦車の上から、エレベーターの前にいる敵兵をMk.22で狙い撃とう。敵兵を眠らせたら下に飛び降り、エレベーターの扉の横にある操作ボタンを押す。到着したエレベーターに乗り込めば、次のエリアに進むことができる。

エレベーターの操作ボタンの前でアクションボタンを押す。エレベーターが到着するまでは少し時間がかかる。

地下通路A

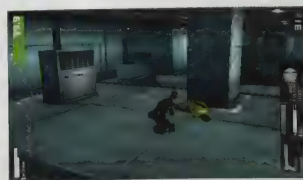
1F

ゴール地点は東の通路だ。左の壁沿いに、エリアの北側を進んでいこう。このエリアにいる敵兵は、上からの要請を受けて、次々に西のエレベーターへ走っていく。ソニック・アイやサラウンドインジケーターの反応に注目し、敵兵と鉢合わせしないように前進すること。敵兵が来たら、立ち止まって物陰に隠れ、敵兵が走り去るのを待とう。

具体的には、スネークが上のマップのⒶ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓓ地点の付近に差しかかると、奥から敵兵が走ってくる。立ち止まって壁に張り付き、ソニック・アイやサラウンドインジケーターで索敵を行うこと。エリア内の敵兵をすべてやり過ごしたら、柱の前にいる捕虜をフルトン回収しておこう。その後、東の通路から地下通路Bへ進む。

左の壁に沿って慎重に進む。扉は2階に通じているが、今は警戒レベルが高いため開かない。

曲がり角の先や、物陰から敵兵が来ることもある。ソニック・アイやサラウンドインジケーターをよく見ること。

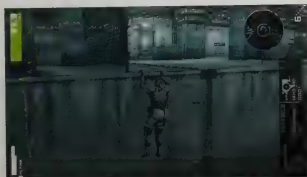
壁に張り付き、敵兵の動きを観察。一度走り去った敵兵は引き返してこないので安心していい。

敵兵をすべてやり過ごせば、エリア内に敵はいなくなる。捕虜をフルトン回収して、東へ向かおう。

地下通路B

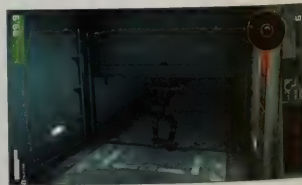
1F

A B C

エリアに入ったらすぐ右折し、南西のⒶ地点から穴の縁にぶら下がる。そのままエルードで右へ進んでいけば、上にいる敵兵をやり過ごすことが可能だ。フェンスを越えてⒷ地点の付近まで行ったら、上に登る。エリアの北側を敵兵が1人巡回しているので、Mk.22などで無力化し、フルトン回収しておこう。

東のゴール地点にはシャッターがあり、その前を敵兵2人が警備している（1人は盾を装備している）。敵兵が背を向けた隙にⒸ地点まで行き、柱の手前に張り付こう。そして、敵兵が柱の左側で立ち止まったら、柱の右側から背後に回り込む。あとは敵兵が引き返してくる前に、シャッターをアクションボタンの連打で開き、先へ進もう。

南端の穴から飛び降り、エルードで右へ進んでいく。フェンスを越えて、エリアの東側まで行ったら上に登ろう。

柱の手前に張り付いていれば見つからない。敵兵2人が写真のように柱の左側に来たら、右側を回り込んで進む。

上に登ったら、目の前を往復している敵兵をMk.22やCQC、ホールドアップなどで無力化。その後、東へ進む。

アクションボタンを連打してシャッターを持ち上げる。CO-OPS時は先に仲間を通そう。敵に見つかっていると、通過は困難だ。

独房からの脱出

独房から脱出せよ。

最大人数	2人
難易度	3

コスタリカ・採掘場偽装基地／独房

MAP

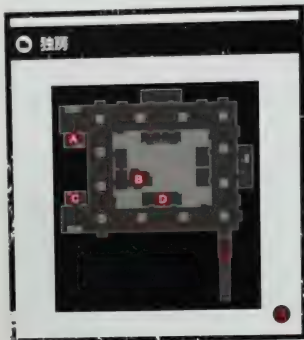
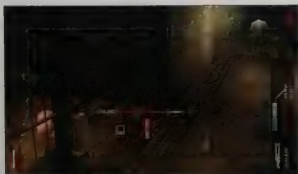
ENTRY GATE

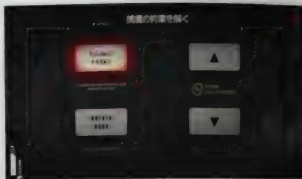
ユニフォーム	―
武器	―
装備品	―

スネークが所持品を没収されてしまったため、武器・装備品・ユニフォームを選択することはできない。ただし、「地下基地潜入」クリア後のアーティストデモでコマンド入力をすべて成功させていると、ストレンジラブからかすめ取ったIDカード(P)を持った状態で開始することができる。

STORY

スネークは基地の警戒をくぐり抜け、ママルポッドに接触した。だが銃口をママルポッドに向けたその時、スネークの周囲を敵兵が取り囲む。ストレンジラブはママルポッドの反応から、スネークの侵入を察していたのだった。そしてスネークは、コールドマンから新たな事実を聞かされる。10年前のスネークイーター作戦、その計画にもコールドマンが関与していた。しかし作戦後、コールドマンは機密を知る者として僻地へ追いやられたのだという。そしてキューバ危機以降、冷戦構造が崩壊していく中、コールドマンは自らの手で新たな世界秩序を作り出そうとしていた。ピースウォーカーを使い、中南米から「機械による核抑止」を掲げようというのだ。そして彼の新しいシステムにとって、スネークのような旧システム――「国境なき軍隊」は目障りだと言い放った。抵抗空しく、スネークはストレンジラブによって捕らえられてしまう。

独房

「地下基地潜入」クリア後のアーティストデモで、ストレンジラブからIDカードをかすめ取っていた場合、それを使えば格子を開けて独房を脱出できる。IDカードがない場合は、鏡の前でアクションボタンを押し、糸鋸を入手。L、Rボタンで格子のロック部分を破壊しよう。ただし、敵兵に見つかると失敗なので、敵兵が近くに来たら手を止めること。なお、しばらく独房から脱出できずにいると、再び尋問に連れていかれてしまう。

L、Rボタンを交互に押し、赤いゲージがなくなるまで糸鋸を挽く。カメラボタンで、左右の敵兵を確認すること。

独房を出たら左へ向かい、エリアを反時計回りに進む。Ⓐ地点の部屋にはレーションがある。また、Ⓑ地点の部屋はコントロールルームになっており、アクションボタンでコントロールパネルを操作可能だ（危険フェイズ時以外）。「捕虜の拘束を解く」は、尋問部屋で停電が起き尋問中断（CO-OPS時）。「独房の扉を開ける」は、すべての牢が開く。

左下のボタンは牢を開放し、ほかは尋問に影響。左上は尋問部屋で停電発生、右のボタン2つは電圧（ボタン連打の難易度）の操作だ。

Ⓒ地点の部屋でフルトン回収システムを入手。南の牢（Ⓓ地点）に捕らえられている捕虜をフルトン回収しよう。格子は糸鋸、IDカードを使うか、コントロールルームで開けられる。捕虜を助けたら、あとは南東のゴール地点へ向かおう。

捕虜はぜひ救出したい。ただし、ゴール地点の扉は警戒レベルが高いと開かないので、敵に見つからないように。

CO-OPS TIPS

CO-OPS時は、1人ずつ交互に尋問が行われ、1人は牢で待機となる。コントロールルームでボタンを操作すれば、尋問を妨害したり、牢を開けるなど、仲間のサポートが可能だ。なお、何度か尋問を受けると、2人一緒に南の牢に入れられる。

2人で南の牢に移されたときは、スネークフォーメーションで1人がダクトから脱出することもできる。

ピースウォーカー格納庫へ

完成間近のピースウォーカーが整備されている格納庫へ向かえ。

最大人数	2人
難易度	2

コスタリカ・採掘場偽装基地／AI兵器格納庫

MAP

ENTRY GATE

ユニフォーム	スニーキングスーツ
武器	Mk.22 スタングレネード 雑誌
装備品	ソニック・アイ サラウンドインジケーター

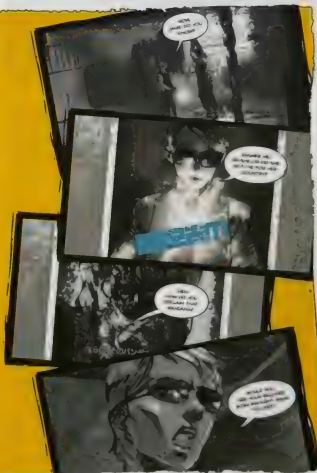
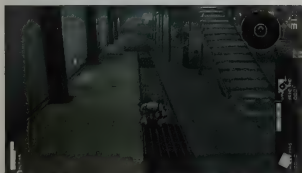
このミッションでは、「地下基地潜入」と同じマップを進むことになる。今回はスタングレネードもしくはスモークグレネード、および雑誌を持っていくと役に立つ。雑誌の設計図となる台割は、「EXTRA OPS 010：フルトン回収」など、複数のEXTRA OPSで入手可能だ。

STORY

捕らえられたスネークは、ママルポッドの最終調整に必要な情報源として、ストレンジラブの管理下に置かれた。彼女が知りたいのはCIAの公式記録ではなく、10年前の「真実」。国に忠を尽くした英雄ザ・ボスが、なぜ祖国を裏切ったのか。真実は亡命ではなく、彼女は祖国のために死んだのではないのか。ストレンジラブは、スネークを何度も問い詰める。しかしスネークは決して、彼女の望む答えを語ることはなかった。AIの完成に加担するつもりはない。ザ・ボスは死んだ。その魂が、機械に宿るはずがないと——。その後スネークは独房へと移されるも、自力で脱出に成功。ミラーからの連絡で、パスの消息がつかめなくなったことを知る。コールドマンの手に落ちたか、それとも危険を察知し、どこかに身を隠したのか……。パスの身を案じるスネークだったが、今はAIの破壊を優先し、基地内をピースウォーカー格納庫へと向かう。

AI兵器格納庫

1F

2F

1階南東からスタート。警戒レベルが下がったことで、扉が開いている。ゴール地点は1階北西だ。左の壁に沿って進んでいくと、北西部に敵兵が3人いるのが見える。まずは一番手前の敵兵をおびき出して無力化しよう。Ⓐ地点の階段付近に雑誌を設置して敵兵を引き付け、雑誌を読みふけっているところをホールドアップだ。

「地下基地潜入」の時と同様、左の壁沿いに進む。敵兵が背を向けているときに、階段の付近に雑誌を設置。

雑誌に気づいた敵兵は、近づいてきて雑誌を読み始める。そっと忍び寄り、ホールドアップで無力化しよう。

敵兵を1人無力化したら、Ⓐ地点の階段を上ろう。捕虜がいるⒷ地点から手すりの下を見ると、敵兵が2人いる。手前の敵兵は持ち場から動かず、奥の敵兵は扉の前を往復している。2階の壁を叩いて物音を立て、手前にいる敵兵をおびき出そう。その隙に下へ飛び降り、奥にいる敵兵の背後をすり抜けて出口の扉へ向かうのだ。

壁を叩き、手前にいる敵兵の注意を引く。敵兵は2階を調べるため、階段までゆっくり歩いていく。

手前の敵兵が持ち場を離れたら、手すりを越えて1階に飛び降りる。あとは奥の敵兵をかわすだけだ。

地下通路A

1F

2F

「地下基地潜入」では入れなかった2階を、東へ進んでいく。左右二手に分かれた通路は、敵兵が2人で警備している。敵兵2人が合流し、立ち止まって敬礼しているところに、スタングレネードやスモークグレネードを投げ込もう。敵兵を2人とも無力化したら、Ⓐ地点にいる捕虜をフルトン回収。あとは2階東の出口へ向かえばよい。

2階は、敵兵2人が連携しながら警備している。分岐の手前で壁に張り付き、様子をうかがう。

敵兵2人が合流したところに、スタングレネードやスモークグレネードを投げ込む。攻撃ボタン長押しで遠くに投げよう。

スモークグレネードを使った場合は、素早く敵兵に接近し、連続CQCで2人とも無力化する。

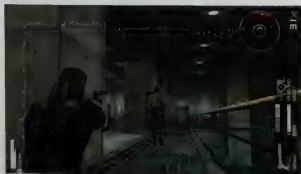
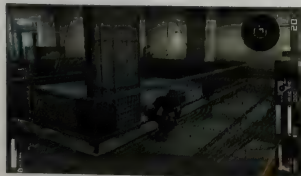
敵兵の合流地点には、捕虜が捕らわれている。敵兵を無力化した後でフルトン回収だ。

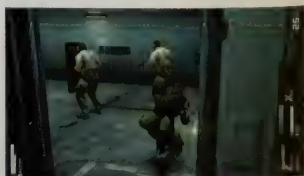
地下通路B

1F

2F

2階に入ったらまず左を向き、捕虜を救出。エリアの中央付近を、盾を持った敵兵が巡回している。Ⓐ地点に隠れて待ち、敵兵が背を向けたときにMk.22で後頭部を撃とう。エリアの東端まで行くと、もう1人盾を持った敵兵がいる。Ⓑ地点で待機し、敵兵が左へ歩いていったときに右側から回り込もう。その後、一番奥にある階段を下りる。

2階東端の階段から1階に下りたら、扉の外にいる敵兵を確認。敵兵が背を向けたら外に出て、東のゴール地点へ向かおう。ここまで敵に見つかっていなければ、シャッターは下りていないので、持ち上げることなく通過できる。シャッターが下りてしまっているときは、アクションボタンの連打でシャッターを持ち上げる必要がある。

盾を持った敵兵は、背後からMk.22で眠らせる。後頭部を撃てば、盾で防がれることはない。

盾を持った敵兵が左へ行くのを待ち、右側を抜ける。1階の敵兵に見つからないよう、しゃがみ歩きで慎重に進むこと。

階段を下りた後、扉のすぐ外に敵兵がいる可能性がある。すぐには飛び出さず、扉の手前から外をうかがうこと。

敵兵が左に向かって歩いていったら、扉を出て右へ。このルートなら、楽に敵の背後を抜けられる。

対ピースウォーカー戦

ピースウォーカーを制止せよ！

最大人数	4人
難易度	4

コスタリカ・採掘場偽装基地／採掘場底部

MAP

ENTRY GATE

ユニフォーム	野戦服
武器	M60 カールグスタフM2 チャフグレネード
装備品	レーション ポンカレー マテ茶

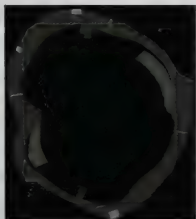
これまでのAI兵器戦と同様、マシンガン、ミサイル、チャフグレネードを持っていこう。チャフグレネードを投げると、ピースウォーカーを一時的に行動不能にできる。ピースウォーカーの攻撃には気力ダメージを受けるものもあるため、マテ茶などの気力回復アイテムも忘れないように。

STORY

ピースウォーカー格納庫へと駆けつけたスネーク。そこにはコールドマンとストレンジラブ、そして捕らわれの身となったパスの姿があった。ストレンジラブはスネークの沈黙から、ママルポッド完成の空白のピースを補完できたと語る。彼女はザ・ボスの最終任務がスネークに暗殺されることであったとし、最期までアメリカのために任務を貫いたと確信していた。そしてコールドマンは、ピースウォーカーの初期目標をカリブ海洋上、MSFのマザーベースに定めたことを告げる。それを皮切りに、その万能性を世界に知らしめるのだと。今や米ソ間だけでなく、世界中に拡散されつつある核。それを抑止し、新たな秩序、新たな冷戦を生み出す。コールドマンは、その抑止力を世界に啓蒙するために核を撃つと改めて宣言した。ハッチが開き、姿を現すピースウォーカー。スネークの放った銃弾は、その自己防衛システムを作動させた。

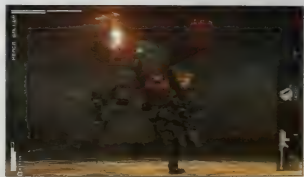
採掘場底部

1F

2F

弱点のAIポッドは、機体背部の高い位置にある。また、ピースウォーカーは後方への攻撃頻度が低いので、常に背面に移動しつつ、AIポッドを狙っていこう。背後を取りやすくするには中距離を保つといいが、踏みつけ攻撃には注意。踏みつけは直撃しなくても衝撃で気力ダメージを受けるため、脚を持ち上げたらローリングで回避だ。

エリア内には2Fもあるが、距離が離れるとピースウォーカーの旋回速度に対応できず背後を取りづらい。1Fで戦おう。

Sマイン（クラスター爆弾）は放出後に空中で炸裂し、広範囲に爆弾をばら撒く。脚部ハッチが開くのが発射の合図だ。すぐにピースウォーカーの近くから離れるか、炸裂前に撃ち落とそう。また、距離が近いと使用する火炎放射器は、範囲内にいると連続ダメージを受けてしまう。横方向へ走ってかわすか、放射範囲外まで離れて回避しよう。

脚部を集中攻撃すると、ピースウォーカーは転倒し無防備な状態に。転倒に巻き込まれないように、転倒方向と逆側へ逃げること。

スネークとの距離が離れている場合のみ、ロケットランチャーを撃ってくる。後方にも撃つので、弾道を見て回避しよう。

ピースウォーカーは耐久力が減ると攻撃が激化。両前脚の振り下ろしと、火炎放射しながらの突進を繰り出すようになる。振り下ろしはローリングで、突進は脚の外側に移動して避けよう。なお、耐久力を0にすれば、その時点でクリアとなる。

「脚部駆動モーターチャージ」の音声後、放射口に炎が見え始めたら、火炎放射しながらの突進が来る合図だ。

米軍ミサイル基地潜入

ピースウォーカーの核発射を阻止すべく、ニカラグア湖南東の「米軍ミサイル基地」へと潜入、通信塔を目指せ。

最大人数	2人
難易度	3

ニカラグア・米軍ミサイル基地／通用口

MAP

ROOFTOP
SMALL MAINTENANCE DOCK
BACK GATE

ENTRY GATE

ユニフォーム	スニーキングスーツ
武器	Mk.22 M16A1 チャフグレネード
装備品	ソニック・アイ 双眼鏡 サラウンドインジケーター

このミッションではスニーキングスーツを着用し、潜入に適した武器・装備品を選択したい。基地内は敵兵に加え、キッドナッパーも投入されている。チャフグレネードを使えば、キッドナッパーの動きを一時的に止めることができる。開発レベルを上げれば効果時間が長くなり、より効果的だ。

STORY

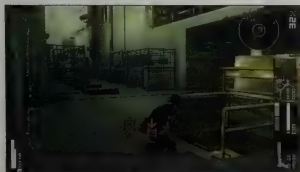
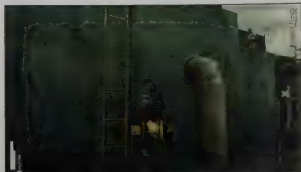
静止したかに見えたピースウォーカーは、再び動きだした。コールドマンとストレンジラブのヘリに誘導され、基地を去っていくピースウォーカー。ヘリにはパスも乗っている。パスとガルベス、すなわちKGBの関係を知ったコールドマンは、彼女からKGBの動きを聞き出すつもりなのだ。アンダルシアンを駆り、ピースウォーカーを追うスネーク。ピースウォーカーから放たれる攻撃をかわしながら、スネークとアンダルシアンはその距離を詰めていく。しかし、目の前にはニカラグアとの国境、そして厳しい断崖が迫っていた。アンダルシアンには、その崖を駆け登る体力は残されていなかった……。崖から転落するスネークを残し、ピースウォーカーはニカラグア湖南東の米軍補給基地へと入っていった。コールドマンはその基地から、MSFに向けて核を撃とうとしている。スネークは核発射を阻止するため、基地への潜入を試みる。

通用口

1F

B1F

スタートしたらすぐ後ろを振り向き、右の壁に沿って進んでいく。Ⓐ地点では、1階と2階に敵兵がいる。足場の下を進み、敵兵をやり過ごそう。Ⓑ地点には地下1階へ下りるハシゴがあり、キッドナッパーが警備している。キッドナッパーは敵兵同様に円錐状の視界を持ち、聴覚はない。チャフグレネードを使うか、左右のくぼみに隠れよう。

地下1階を西へ進むと、Ⓒ地点のハシゴの上に敵兵がいる。ハシゴの近くの壁を叩き、敵兵をおびき出そう。そして、ハシゴにつかまった状態から、敵兵を下に投げ落とすのだ。そのままハシゴにつかまっていると、奥にいるもう1人の敵兵が走ってくるので、同じ要領で投げ落とそう。その後、西のエレベーターから次のエリアへ。

キッドナッパーがいるため、正面突破は難しい。Ⓑ地点のハシゴを下りて迂回しよう。地下1階には捕虜も捕らえられている。

ハシゴを上る前に、壁を叩いて物音を立てる。上の敵兵が物音に気づいたら、ハシゴを上り始める。

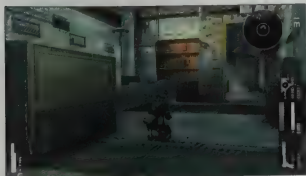
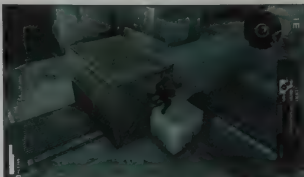
キッドナッパーの向きは赤い探査センサーでわかる。カムフラ率が低いと遠くからでもこちらの姿に気づき、調べに来る。

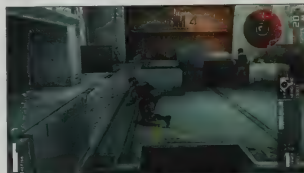
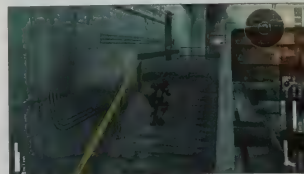
ハシゴを上り切る直前で待ち、敵兵が近づいてきたところを、攻撃ボタンで下に投げ落とそう。2人目も同様だ。

メンテナンスドック(小)

1F

2F

このエリアでもキッドナッパーが飛び回っている。移動時はしゃがみ歩きでカムフラ率を高めるか、チャフグレネードを使うこと。まず、スタート地点の真左にある障害物を乗り越え、段差の下に飛び降りる。そこから北を向くと、段差の上に敵兵が見える。敵兵が背を向けた隙に、段差を登って左へ進もう。南西の階段を上ればゴール地点だ。

縦に長いメンテナンスドック。エリア北東と南西に捕虜も捕らえられているが、警戒が厳重なため、迂闊に歩き回るのは危険だ。

スタートしたら、すぐに真左を向く。スネークの腰くらいの高さの障害物があるので、乗り越えて段差の下へ。

段差の下にいれば、敵に見つかりにくい。そのまま北へ進み、段差の上の敵兵を偵察しよう。

敵兵が右を向いたら、段差を登って左へ進む。キッドナッパーに見つからないよう、チャフグレネードを投げてもいい。

あとはUターンして南西の階段を上り、2階西側のゴール地点へ。2階に敵兵はいないので、駆け抜けてしまえばよい。

屋上

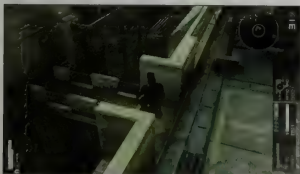
1F

B1F

屋上は南北に分かれており、中央の渡り廊下でつながっている。まず、スタート地点のある北側は敵兵が1人巡回しているので、背後から無力化しよう。中央の渡り廊下は、キッドナッパーが警備している。キッドナッパーが渡り廊下から大きく離れ、西の方へ飛んでいったときがチャンスだ。ハシゴから飛び降り、素早く対岸へ渡ろう。

南側には敵兵が2人いる。慌ててハシゴを上ると見つかってしまうので、上り切る直前で待機。そして、敵兵がハシゴの真上まで歩いてきたら、ハシゴにつかまった状態から下に投げ落とそう。すると、建物内にいるもう1人の敵兵が走ってくるので、同様に無力化。あとは建物内に入り、左の捕虜を救出後、右の扉に向かえばゴール地点だ。

エリアの北側には敵兵が1人しかいない。壁に張り付いて待ち、背を向けたところを無力化。

南側には敵兵が2人。1人は建物の前を巡回し、もう1人は建物の窓から外を監視している。

ハシゴを下りる前にキッドナッパーを偵察。左右に往復しているので、右へ行ったときに飛び降りよう。

ハシゴにつかまって待っていれば、敵兵はハシゴの真上まで歩いてくる。攻撃ボタンで下に落としてしまおう。

管制塔へ

管制塔へ急行し、ピースウォーカーの核発射を阻止せよ。

最大人数	2人
難易度	3

ニカラグア・米軍ミサイル基地／屋上

MAP

ENTRY GATE

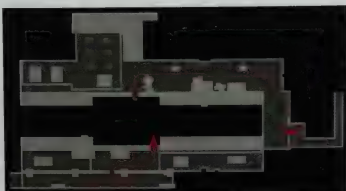
ユニフォーム	バトルドレス
武器	M60 M1C FIM-43
装備品	ボンカレー 盾 サラウンドインジケーター

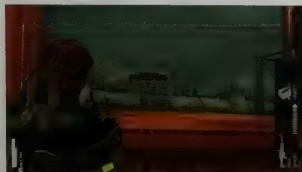
このミッションは敵との激しい戦闘が避けられない。ユニフォームは防御力が高く、武器・弾薬携行量の多いバトルドレスを選択。武器はマシンガン、スナイパーライフル、ミサイルの3種類に加え、支援補給マーカーを必ず携行。装備品はLIFE回復アイテムをできる限り多く持っていくこと。

STORY

ピースウォーカーを追い、国境を越えてニカラグアに入ったスネークは、米軍ミサイル基地への潜入に成功した。ミラーの指示を受け、スネークはピースウォーカーの制御が行われていると思われる通信塔を目指す。しかし、基地内はソ連兵——スペツナズによって占拠されていた。その理由もわからぬまま、警戒をかいくぐり通信塔のモニタールームにたどり着いたスネーク。モニターには、捕らわれのパスが映し出されていた。パスはモニター越しに、コールドマンはピースウォーカーの最終データ入力を行うため管制塔へ向かったと告げる。だがその時、スネークの侵入が察知され、基地内に警報が鳴り響いた。管制塔へ向かうには、敵の包囲を強行突破するしかない。すでにミラー達MSFもスネークを援護すべく、全隊で米軍基地に向かっている。ピースウォーカーを破壊し、核発射を阻止するため、スネークは管制塔へ急ぐ。

屋上

1F

B1F

このミッションには警戒レベルが存在せず、常に敵と戦闘状態で進むことになる。まず、スタートしたらすぐ建物を出ずに、窓から外の敵を攻撃しよう。窓ガラスは攻撃で破れる。壁でうまく身を隠しつつ、スナイパーライフルで狙撃するといい。建物から見える敵をすべて倒したら、渡り廊下を渡って、北側のゴール地点へ向かおう。

建物の窓から、外を飛んでいるキッドナッパーを撃墜。ホバリングしているときを狙うといい。

双眼鏡やスナイパーライフルのスコープで索敵。北側（対岸）にいる敵兵を狙撃しよう。

さらに扉の付近から、東側（ゴール地点付近）にいる敵兵を狙撃。敵兵は建物の上にもいる。

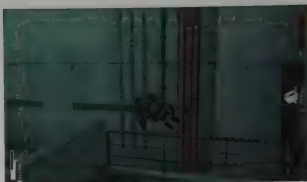
対岸に渡り、残った敵を倒そう。管制塔へ向かうには、来た道を引き返すことになる。

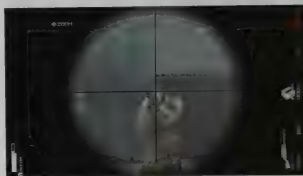
メンテナンスドック(小)

1F

2F

このエリアには多数の敵兵がいる。戦いやすいのは、エリアの南端（Ⓐ地点付近）だ。スタート地点から右に進み、階段の手すりを乗り越えて1階に飛び降りよう。そこで遮蔽物に隠れながら、奥にいる敵をスナイパーライフルなどで倒していく。敵をすべて倒したら、開いているゲートを通って北へ進もう。

エリアに入ると、最初にキッドナッパーが1機襲撃してくる。マシンガンなどで素早く撃墜しよう。

下り階段の途中から、手すりを乗り越えてエリア南端に飛び降りる。手すりの方向にアナログパッドを入力し続ければよい。

エリアの南端は隠れる場所が多く、敵兵もほとんど近づいてこない。ただし、グレネードを投げ込まれたら移動すること。

遠くにいる敵兵はスナイパーライフルで狙撃。ヘッドショットするには、まずヘルメットを飛ばす必要がある。

2階の東側に捕虜が1人いる。フルトン回収するなら、エリア内の敵を倒した後で向かおう。その後、北へ進んで次のエリアへ。

メンテナンスドック(大)

このエリアは進路上に遮蔽物が少ないため、普通に進むと敵の集中砲火を受けてしまう。また、一番奥にはRPGを持った敵兵も待ち構えている。まずは左右のくぼみに身を隠そう。そして以下の写真のように、橋などの地形を破壊して、遮蔽物を作るのだ。あとはその遮蔽物の陰に隠れながら、スナイパーライフルで敵兵を倒していけばよい。

正面やや右を飛んでいるキッドナッパーを撃墜。近くのタンクが誘爆、下に落ちて遮蔽物になる。

手前の橋の上にあるドラム缶を撃つと爆発。橋が落ちて遮蔽物になり、上にいる敵兵も倒せる。

同様に、奥の橋の上にあるドラム缶も破壊。上空のキッドナッパーも巻き込むことができる。

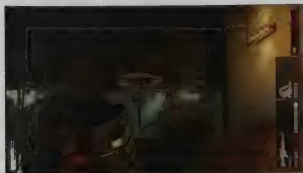
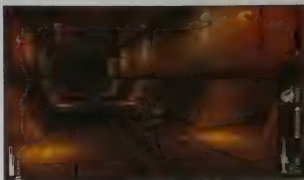
遮蔽物を利用して敵を片づけたら、エリア北のゴール地点へ進む。ゴール地点の手前で左を向くと、捕虜が1人捕まっているのでフルトン回収。また、次のエリアではいきなり激しい戦闘に入るため、回復アイテムを装備しておこう。

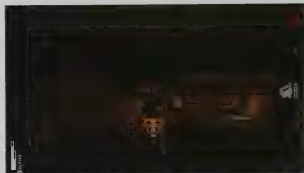
CO-OPS TIPS

このエリアでは、遠距離から狙い撃ってくる敵兵のほかに、走って近づいてくる敵兵もいる。CO-OPS時は、1人がスナイパーライフルで地形や遠距離の敵兵を攻撃。もう1人はマシンガンや盾を装備し、近づいてくる敵兵を迎撃しよう。

スナイパーライフルを構えている間は、敵兵の接近を許しやすい。もう1人がフォローするように。

地下通路

奥のゲートが閉まり切る前に通過しなければならない。しかし、後方から敵が追撃してくるため、いきなり突っ込むと集中砲火を受けてしまう。素早く後ろを振り向き、キッドナッパーを最初に破壊しよう。すると、キッドナッパーの爆発に敵兵を巻き込むことができる。その後、奥のゲートに向かって走ろう。

スタート直後、後方には多数の敵がいる。キッドナッパーを狙い撃ち、周囲の敵をまとめて倒そう。

奥のゲートは少しずつ閉まっていく。走って進み、閉まり切る前に通過すること。

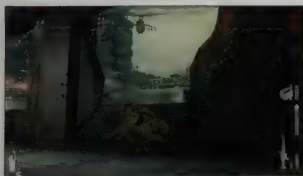
無事にゲートを抜けることができたら、奥にあるエレベーターに乗って次のエリアへ進もう。もし、間に合わずゲートが閉まってしまった場合は、アクションボタンを連打して、自力でゲートを持ち上げるしかない。

ゲートを持ち上げている間も敵は攻撃してくる。攻撃を受けると手を離してしまうため、先に敵を倒さなければならない。

CO-OPS TIPS

CO-OPS時はスネークフォーメーションで進むといい。前のプレイヤーはゲートへ向かって移動、後のプレイヤーは後ろを向いて敵を攻撃するのだ。またゲートを持ち上げるときも、1人がゲートを持ち上げている間、もう1人は援護に回ろう。

スネークフォーメーションなら、背後の敵を攻撃しつつ、立ち止まることなくゲートへ向かうことができる。

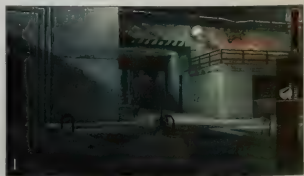
Ⓐ ヘリポート

ヘリと敵兵が猛攻を仕掛けてくる。安易に外へ出ると逃げ場がないので、建物の中から反撃しよう。ただし、建物の壁もヘリのミサイルにより破壊され、遮蔽物が減っていってしまう。ヘリのパイロットが叫んだらミサイルが発射されるので、すぐその場を離れること。攻撃をしのぐなら、南西の角（Ⓐ地点付近）が比較的安全だ。

壁に隠れながら、マシンガンやミサイルでヘリを攻撃し、ヘリのミサイルが発射されたら回避。ヒット&アウェイだ。

先へ進むためには、ヘリとすべての敵兵を倒すしかない。ある程度敵の数を減らすか、あるいは弾薬が足りなくなったら、Ⓑ地点の銃座を奪って攻撃しよう。銃座は建物の外にあるため敵の攻撃も受けやすいが、弾薬を気にせず撃ちまくれる。銃座へ向かうときは、扉から外に出るのではなく、銃座の真後ろにある窓を乗り越えて行こう。

扉から出ると、銃座へ向かうまでに集中砲火を受けてしまう。銃座の真後ろの窓を乗り越えて行くといい。

銃座には弾数制限はなく、リロードの必要もない。一気に勝負をかけよう。なお、Lボタンでズームも可能だ。

敵兵をすべて倒し、ヘリを撃墜すると北のゲートが開き、最後の増援部隊が現れる。敵を全滅させたらすぐ銃座に向かい、ゲートが開くと同時に撃ちまくろう。敵兵をすべて倒したら、ゲートの先にあるエレベーターに乗り込めば管制塔だ。

銃座をゲートに向けて待ち構え、増援部隊が分散する前に一網打尽にしてしまおう。

対ピースウォーカー戦・2

ピースウォーカーの核発射を阻止、プラットフォームを制止せよ!

最大人数	4人
難易度	4

ニカラグア・米軍ミサイル基地/滑走路

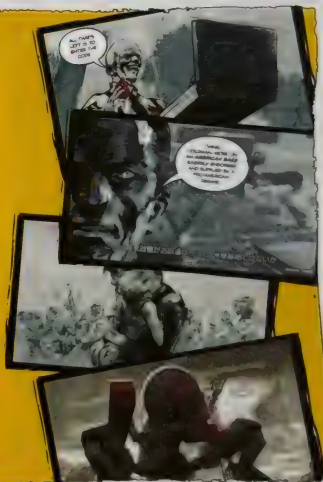
MAP

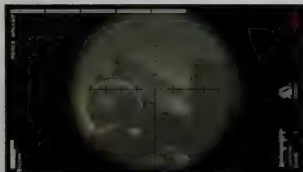
ENTRY GATE

ユニフォーム	バトルドレス
武器	M60 カールグスタフM2 チャフグレネード
装備品	レーション ポンカレー マテ茶

バトルドレスを着用し、マシンガン1種類とミサイル2種類など、高火力の武器をそろえよう。また、以前のピースウォーカー戦同様、チャフグレネードがあればピースウォーカーの動きを一時的に止められる。支援補給マーカー、マテ茶などの気力回復アイテムも忘れずに持っていくこと。

STORY

管制塔最上階の司令室へ到達したスネークは、コールドマンとガルベスが裏でつながっていたことを知る。しかもガルベスはコールドマンと共謀するように見せかけ、ピースウォーカー計画を最終的に乗っ取ることを考えていた。米軍基地からキューバに向けて核を撃つことで、反米感情に一気に火をつけ、中南米の共産化を進める。それがガルベス、そしてクレムリンの計画だったのだ。また、彼がスネークをFSLNに接触させたのは、KGBが直接介入することなく、間接的に革命を成功させるためでもあった。ガルベス——本名をザドルノフと名乗った男はコールドマンを撃ち、次にスネークへと銃口を向ける。その時、MSFとアマンダ達が司令室を急襲し、ザドルノフを拘束した。だが、瀕死のコールドマンが密かに核発射コードを入力。スネークは全面核戦争の危機を回避するため、最終調整されたピースウォーカーの破壊に向かう。

滑走路

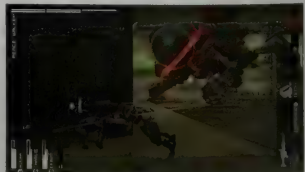
ミッション開始時、ピースウォーカーは核発射シーケンスに入っている。制限時間内に阻止できなければ、即ミッション失敗だ。核ミサイルランチャーを攻撃し、核発射を阻止すること。核発射シーケンス中にピースウォーカーを攻撃すると、自己防衛システムによりロケットランチャーを撃ち返してくる。その場から移動して回避しよう。

核ミサイルランチャーやAIポッドを攻撃。核発射シーケンス中は、核ミサイルランチャー攻撃時のダメージが大きくなる。

頭上からのロケットランチャーは、スネークがいる位置に着弾するので、大きく回避する必要はない。

核発射を阻止すると、ピースウォーカーは自己防衛モードに移行。弱点のAIポッドや、脚の関節部分を狙って攻撃しよう。Sマイン、ロケットランチャー、火炎放射器などは以前戦った時（→P.130）と同様だが、新たな攻撃が多数追加されている。また、戦闘中に再び核発射シーケンスに入ることもあるため、常に弾薬を補給しておくこと。

脚の関節部分はダメージが大きい。また、脚などのパーツを破壊するとピースウォーカーがひるみ、攻撃のチャンスになる。

ピースウォーカーは倉庫の奥へ行ったり、湖に入って攻撃してくる場合もある。姿を見せたところを攻撃しよう。

ピースウォーカーのジャンプは、直撃するとLIFEダメージ、落下地点の付近にいるだけでも気力ダメージを受けてしまうので、ローリングで回避すること。また、ピースウォーカーがダッシュしそうになったときは、東側の倉庫の陰に隠れよう。

「脚部駆動モーターチャージ」の音声とともに、脚で地面を蹴った後、ダッシュで突進してくる。倉庫の陰で回避しよう。

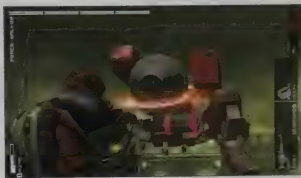
ピースウォーカーから2発セットで発射されるドリルミサイルは、地面に潜り込んでスネークを追尾してくる。地面に潜った後、スネークのいる位置の下から飛び出して爆発するので、移動し続けて振り切るか、地面に潜る前に破壊しよう。

ドリルミサイルが地面に突き刺さってから、潜るまでにはやや時間がある。この間に撃って破壊しておくと安全だ。

ピースウォーカーに接近すると、巨大なボール状の頭部からオレンジ色のレーザーを放ってくる。これに当たると、石化したように動けなくなってしまうので、すぐ射程外まで離れるか、機体の下に潜り込んでかわそう。また、接近時は踏みつけ攻撃を繰り出してくることもある。脚を持ち上げる動作を見せたら、横に移動して回避しよう。

「動くな！」の声とともにレーザーを発射。当たってしまったときは、アナログパッドを動かして抵抗すること。

脚で踏みつけてきた瞬間、アクションボタン連打で受け止めることもできるが、タイミングが難しい。

「電磁パルス最大」の音声後は、ピースウォーカーの頭部がオレンジ色に光る。この間は電磁波を発しているため、ミサイルを撃っても妨害されてしまう。それ以外の武器で頭部にダメージを与えれば、電磁波を止めることができる。

電磁波を止めるには、オレンジ色の光が消えるまで、マシンガンなどで頭部を攻撃しよう。チャフグレネードでも無効化できる。

ピースウォーカーが二足歩行状態になったときは、Sマインと火炎放射器を乱射しつつ、エリア内を縦断する。移動中は攻撃しづらいので、ひとまず東側の倉庫の陰でやり過ごそう。その後、ピースウォーカーの背後に回り込んで攻撃するとよい。ピースウォーカーの耐久力を0にしたら、ママルポッドに乗り込み、記憶板を抜き取ることになる。

二足歩行状態のときは、正面に立つと逃げ場がない。立ち上がる動作を見せたら、隠れやすいように倉庫側へ移動しておこう。

ママルポッドに乗り込み、記憶板をすべて抜き取る。制限時間内にすべて抜かなければ、核が発射されてしまう。

対ピースウォーカー戦・3

全面核戦争を阻止せよ。

最大人数	4人
難易度	4

ニカラグア・米軍ミサイル基地／滑走路

MAP

HELIPORT
UNDERPASS
MAIN MAINTENANCE DOCK
ROOFTOP
BACK GATE
SMALL MAINTENANCE DOCK

ENTRY GATE

ユニフォーム	バトルドレス
武器	M60 FIM-43 カールグスタフM2
装備品	レーション ボンカレー マテ茶

「対ピースウォーカー戦・2」から、特に装備を変更する必要はない。もはやピースウォーカーは一切攻撃してこないが、偽装データの送信は続いている。偽装データの送信を止め、全面核戦争を阻止するためには、持てる限りの武器を使ってピースウォーカーを攻撃し続ける以外にない……。

STORY

ピースウォーカーの核発射は阻止したが、偽装データの送信は止まっていなかった。ソ連からの核攻撃というコールドマンの偽装データは、ピースウォーカーだけでなくNORAD司令部も認識していた。彼は死してなお、人は核による報復をすることはできない、それができるのは機械——ピースウォーカーだけということを証明しようとしたのだった。だが、コールドマンの予想は覆された。ペンタゴンは核による報復を実行しようとしたのだ。スネークは統合参謀本部議長に連絡を取り、核が偽物であること、自分がBIGBOSSであることを告げた。議長はBIGBOSS本人であると判断、警戒解除を決意するが、国防長官代理らは議長に銃を向け報復を強行しようとする。ママルポッドに乗り込み、AIの機能停止を試みるスネーク。だがそれをもってしても、偽装データの送信は止まらなかった。全面核戦争へのリミットが刻一刻と迫る……。

スペシャル

Special

EXTRA OPS

任意で挑戦できる独立型ミッション

EXTRA OPSは、MAIN OPSとは完全に独立したミッションで、挑戦はプレイヤーの任意となる。EXTRA OPSのミッションには、捕虜の救出（回収）や、スネークの戦いの裏側など、100以上もの多彩な内容が存在する。装備やスタッフの充実にもつながるので、積極的にプレイしてみよう。

挑戦するメリット

EXTRA OPSに挑戦する意味は、ミッションそのものを楽しむほか、様々なメリットが得られることも挙げられる。メリットとはまず、能力の高い兵士が回収できるミッションや、貴重な設計図が拾えるミッションがあること。次に、EXTRA OPS限定で登場する大型兵器とAI兵器もあり、これらの鹵獲（ろかく）およびパーツ入手が行えることだ。なお、CO-OPSプレイが必須ともいえる強敵と戦うこともあるので、ぜひ潜友と一緒に挑戦したい。

フルトン回収が目的のミッションは、マザーベースのスタッフの充実につながる。繰り返してスタッフ集めをするのもよい。

ワンプレイが短いミッションも多い。そのため、開発中に時間を経過させたいときに挑戦するのにも向いている。

開放条件

EXTRA OPSは最初からすべてに挑戦できるわけではなく、条件を満たすことで新たなミッションが追加されていく。代表的な条件には、MAIN OPSを進める、EXTRA OPSの特定ミッションをクリアする、などがある。なお、新たなミッションが開放されても特に報告等はないので、「NEW」のマークで判断しよう。

クリアしたミッションはチェックマークが付く。未クリアかどうかはこれで判別可能だ。

クリア条件は様々

MAIN OPSでは、目的地への潜入および敵の無力化が主なクリア条件だったのに対し、EXTRA OPSのクリア条件は様々だ。潜入、戦闘はもちろん、ある場面をカメラで撮影といったユニークなものまである。次ページからはEXTRA OPSをいくつかのタイプに分け、主だったものをピックアップ。攻略ポイントとともに紹介する。

発見時は制限時間減少かつゴール封鎖となるミッションも多い。強引なクリアは困難だ。

ミッションタイプ1　ターゲット射撃

射撃により、エリア内にあるすべての的(ターゲット)を撃てばクリアとなる。制限時間は短いが、的を撃つごとに3~7秒延長されるようになっている。なお、同じタイプで時間無制限の射撃訓練を行うミッションも存在する。これらのミッションで、射撃テクニックを磨こう。

的の位置を覚える

的の位置は決まっているので、まずはその位置を把握することがポイントとなる。建物の裏などに隠れているケースもあるので、移動しつつ、手近な的から順次撃っていこう。なお、使用する武器は任意で選べるが、重い武器だと取り回しがしづらく、照準が合わせにくい。威力は関係ないので、ハンドガンを使うとよいだろう。また、遠くの的を狙うために、スナイパーライフルを一緒に持っていくのも手だ。

的はパーツによって、命中時の点数と加算時間が異なる。点数は頭>腕>体の順で高く、時間は頭>体>腕の順で多く加算。

ミッションタイプ2　フルトン回収

エリア内のどこかにいる捕虜や、巡回している兵士などをフルトンで回収していくミッション。1人を回収すればクリアとなるケースと、複数人の対象全員を回収するとクリアとなるケースがある。敵兵の回収が目的の場合は、当然ながら敵兵を無力化してからの回収となる。

目的は回収である

回収する対象は、敵兵か捕虜の2パターンが多い。このうち敵兵を回収する場合、1人でも殺害したら、その時点でミッション失敗となってしまう。誤って殺傷してしまわないように、武器は麻酔銃を選び、敵兵を無力化していこう。

回収対象を捜索

捕虜を回収するタイプの場合、その捕虜がどこにいるのかを探さなければならない。周囲には敵兵が巡回しているので、敵兵の目をかいくぐりつつの捜索となる。暗視ゴーグルや双眼鏡も活用して捕虜の位置を特定したら、回収しに向かおう。

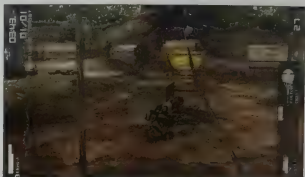
やぐらの上の敵兵の視界や、巡回ルートを把握してから行動する。ホールドアップや麻酔銃で眠らせるなどして、無力化しよう。

最初に捕虜の位置がクローズアップされるので、これで捕虜の位置を判断する。捕虜に近づく際、進路上の敵兵は無力化しよう。

ミッションタイプ3　ターゲット爆破

ターゲットとなる物にC4爆弾を仕掛けて爆破し、その後ゴール地点まで到達すればクリアとなる。いかにしてC4爆弾を仕掛けるかと、爆破後にゴール地点まで到達するかの、両方を考える必要があるミッションだ。なお、ターゲットはC4爆弾以外の他の爆発物では破壊できない。

爆破後を考えた行動

ターゲットに接近してC4爆弾を仕掛けるまでは、敵兵の動きさえ把握できれば、さほど難しくない。しかし爆弾設置までに、あらかじめ何人かは無力化しておきたい。なぜならC4爆弾を起爆した際、爆発音で警戒フェイズになってしまうからだ。爆破後にゴール地点まで行かなければならないことを考えると、敵兵が多数いる状態で警戒フェイズになることはリスクが大きい。敵兵の数を減らしてからの起爆がオススメだ。

危険フェイズ、回避フェイズだとゴールは封鎖されるため、見つかってはならない。場所を確認し、敵兵を回避しつつ向かおう。

ミッションタイプ4　敵兵殲滅

敵兵をすべて無力化すればクリアとなる、内容としては非常にシンプルなミッション。とはいえ敵兵の数が多いので、まとめて相手にするようなことでもあれば、すぐに窮地に陥ってしまう。殲滅といっても殺害する必要はないので、気づかれないように気絶、睡眠を狙っていくのもよい。

撃ち漏らさないことが大事

ミッションによっては、敵兵は最初はこちらに気づいていない。積極的に向かってこないということは、逆に言えば無視して進めてしまうということでもある。全員を無力化することが目的のため、見落とさないように周囲はしっかり確認しよう。

やぐらや建物などの上にいる敵兵は、意外と見落としやすい。下方から狙撃し、確実に無力化していこう。

敵は複数エリアにいる

多くの敵兵を倒す必要があるものの、敵兵は1つのエリアにまとめて大勢いるわけではない。1つのエリアには大体1～3人といったところなので、そのエリアの敵兵を無力化したら、速やかに次のエリアへ移動し、敵兵を探そう。

気絶、睡眠、殺害、ホールドアップと、無力化の手段は問わない。離れた所から麻酔銃で1人ずつ倒していくのが簡単だ。

ミッションタイプ5　アイテム奪取

アイテム奪取は、エリア内のコンテナをC4爆弾で爆破し、中のアイテムを回収してゴールへ向かえばクリアとなる。コンテナを爆破すると周辺の敵兵に気づかれ、警戒フェイズになってしまう。アイテムを集めた後も、ゴールへたどり着くまでは気の抜けないミッションだ。

すべて拾うことを忘れずに

破壊すべきコンテナの周辺には、それを守るかのように敵兵が陣取っている。まずはその敵兵を無力化してから、C4爆弾を仕掛ける。爆破すると中から大量のアイテムが出てくるので、すべてを拾ってからゴールへと向かおう。コンテナの数自体は1つのため、そこさえ壊せばすべて入手できる。また、爆破時に警戒されてしまうことも考えて、コンテナに向かうまでに何人かの敵兵は無力化しておくとより安全だ。

数が数だけに、取りこぼしに要注意。左上の入手数を見て、アイテムをすべて拾ったかを確認してからゴールへ向かおう。

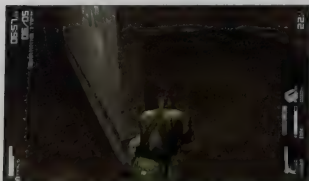
ミッションタイプ6　機密書類回収

エリア内の各所に置かれている書類を、すべて回収してからゴール地点へ到達すればクリアとなる。配置場所は固定ながら、アイテム自体が遠くからではなかなか見つけづらいため、エリア内をくまなく探す必要がある。巡回中の敵兵をやり過ごしつつ探そう。

書類発見に注力

制限時間の関係もあり、初プレイ時に全書類を発見するのはなかなか難しい。そこで、まずは書類を見つけ出すことに注力し、書類の位置をつかむことだけを考えよう。ちなみに、敵兵を尋問すると書類の場所を話すこともある。

無力化しつつ回収

書類を守るかのように、周辺に敵兵がいることもある。それらの敵は無力化しておこう。なお、すべての書類を回収するとゴールが出現するが、危険または回避フェイズだと封鎖されてしまう。先に無力化しておけば、ゴールに向かうときが楽だ。

エリア内をぐるりと1周するように探索しつつ、書類を探す。建物があるエリアでは、その中もよく調べてみよう。

書類を発見したものの、その手前を敵兵が巡回中。回収して戻るときのことも考え、無力化しておくのが無難だ。

ミッションタイプ7　クレイモア回収

エリア内に設置されているクレイモアを、すべて回収するミッション。誤って爆発させてしまった場合は、ミッション失敗となる。なお、1つ回収するたびに制限時間が10秒延長される。トラップだけあって、よく探さないと見つからないが、幸い敵兵は出現しないので、捜索に集中しよう。

背面から近づいて回収

クレイモアは、正面からある程度の範囲まで近づくと、存在を探知して爆発してしまう。しかし、背面からであれば爆発はせず、至近距離まで接近できる。近づいたら、しゃがんでアクションボタンを押すことで回収可能だ。曲がり角や遮蔽物の陰といった、少々いやらしい場所に設置されているケースもあるので、視点を下に向けつつ、あまり走らずに行動しよう。暗視ゴーグルを装備すると、位置を特定しやすい。

遠くからだと判断しづらいが、こちらが背面側。よく確認し、背面に回り込んでから回収していこう。

ミッションタイプ8　ホールドアップ

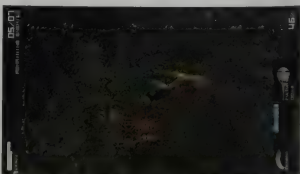
全敵兵を降伏させることが目的のミッション。ホールドアップのみで、敵兵を全員無力化すればクリアとなる。なお、武器はバナナが自動的に装備される。また、1人でも気絶、睡眠、殺害で無力化すると、その時点でミッション失敗となってしまう。

ひたすら背後を取る

行うべきことはシンプルで、ひたすら敵兵の背後を取って銃を構え、ホールドアップしていけばよい。巡回中の敵兵に対しては、歩いている間にぴたりと背後につき、立ち止まったところでホールドアップするのが安全かつ確実だ。

まずは慎重に索敵を行う。敵兵の姿を確認したら、回り込むルートを探そう。近くにいる敵兵から、順次ホールドアップだ。

降伏状態からの回復

全員のホールドアップ後は、ゴールを目指すだけ。しかし一度ホールドアップした敵兵でも、その状態から回復すると、再度ホールドアップしなければならなくなる。回復条件は、その敵兵を攻撃した場合と、他の敵兵に起こされた場合だ。

武器はバナナ固定だが、装備品は自由。フルトン回収システムを携行して、ホールドアップ後は回収していくのが安全だ。

ミッションタイプ9　拠点・重要物資防衛

拠点防衛は、拠点への敵の侵入を防ぎながらの戦い。防衛エリア内に一定時間、敵兵が居座り続けると、その拠点は奪われてしまう。すべて奪われた時点でミッション失敗となる。重要物資防衛は、防衛対象がすべて破壊されるとミッション失敗だ。どちらも、全敵兵を無力化すればクリアとなる。

敵兵の接近を阻む

拠点防衛の防衛地点は、青いラインで囲まれた四角いエリアだ。奪われないよう、このエリア内に入った敵兵から、速やかに倒していく必要がある。なお、たとえ奪われても、防衛地点で一定時間待機すれば、奪い返すことも可能だ。重要物資防衛で守ることになる対象は非常にもろく、修理もできない。いかに先手を打って敵兵を倒していくかが重要となる。敵接近に備えて、周辺にクレイモア等の地雷を仕掛けておくのも有効だ。

拠点が奪われた場合は、周りの敵兵を倒してから拠点内で待機。表示されるゲージがいっぱいになれば、取り戻せる。

ミッションタイプ10　完全ステルス

見つかった時点、および敵兵を殺害した時点で即ミッション失敗というシビアなミッション。一度も発見されず、かつ誰も殺さずにゴール地点へたどり着けばクリアとなる。殺害以外での無力化は問題ないので、麻酔銃での睡眠、CQCからの気絶などを狙いつつ、ゴールを目指そう。

索敵しつつゴールを探す

これらのミッションは複数のエリアを経由してゴールを目指すことになる。潜入の基本に立ち返り、少し進むたびに索敵を行いながら、先のエリアへと進んでいこう。ゴールのあるエリアに着いたら、まずはゴール地点を探そう。

敵に見つかった時点でミッション失敗となるため、戦闘用の装備はいらない。ユニフォームはスニーキングスーツが最適だ。

麻酔銃をフル活用

安全な進行ルートを確保するため、進路上の敵兵は可能な限り無力化して進みたい。最低限のリスクで無力化するには、サプレッサー付きの麻酔銃で撃っていくのがオススメだ。また、痕跡を残さないためにフルトン回収もしておこう。

進行ルート上にいる敵兵の頭を狙い、麻酔銃で撃つ。ルートから外れている敵兵は無視すれば、弾薬不足にもならないはずだ。

ミッションタイプ11　ワンショット

1発の弾丸ですべての敵を倒すミッション。いずれかが生き残った場合は、ミッション失敗だ。弾丸1発でどうするのかというと、ドラム缶を利用する。敵は移動しているので、すべての敵兵が爆風に巻き込める位置に集まっている時を狙って、ドラム缶を銃撃。爆破すればクリアとなる。

敵が集まるのを待つ

敵が集まらないと、爆風で全滅させることはできない。移動中の敵がドラム缶の近くに集まるタイミングを見計らって撃とう。このとき、一定距離間を往復している無人兵器の動きにも注目。無人兵器の爆風も利用し、ドラム缶と連鎖して爆発するように撃つことが、全滅させるポイントだ。なお、使用する武器はM16A1に限定されている。飛んでいる無人兵器を正確に狙うのは難しいので、ドラム缶を撃つのがオススメだ。

まずは全体を見渡して、敵の位置をチェック。無人兵器がドラム缶同士の間に入るタイミングで、ドラム缶を狙って発砲しよう。

ミッションタイプ12　パパラッチ

カメラを使ったミッションで、指定された人物を撮影すればクリアとなる。指定の人物は明確にマークが付いて示されるわけではないが、特徴はミッション選択画面に表示されているので、そこから判断しよう。ちなみに、似たタイプのミッションで心霊写真を撮ってくるというものもある。

撮影は隠れて行う

撮影は隠れて行わなければならず、発見された時点でミッション失敗となる。邪魔な敵兵を無力化しつつ、撮影対象を探そう。対象の位置が判明したら、ある程度接近する。なお、対象も敵兵なので、その近くで目立つのも厳禁だ。

対象をフレームに収める

撮影時は、よほど対象がフレームから外れていない限り撮影成功となる。あとはゴール地点を目指すだけだ。なお、カメラは装備した時点で構えた状態の視点になってしまうので、そのままでは移動しづらい。撮影態勢に入ってから装備しよう。

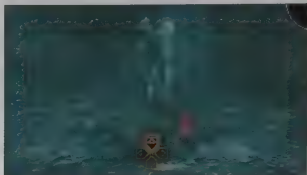
対象は「ヒマそう」という特徴がある。多くの敵兵の中で、よく見ると1人だけヒマそうにしている者が見つかるはずだ。

向きは関係ないので、フレーム内に収まるように調整して撮ろう。ただし、ヒマそうなところ、ベストショットでないとNGだ。

ミッションタイプ13　亡者の遺産

エリア内にあるアイテムをすべて集め、ゴール地点へ向かえばクリア。目的はアイテム回収なのだが、このミッション最大の障害となるのが、幽霊の存在だ。幽霊に見つかると、しがみつき攻撃を受けてしまう。その上、CQCや銃撃が効かない厄介な相手なのだ。

幽霊を肉体に還す

幽霊も敵兵と同じく視界があるので、その視界内に入らないようにアイテムを回収していくことが基本だ。なお、幽霊を無力化する手段もある。それは、近くに倒れている瀕死のMSF兵に心臓マッサージを行うこと。しばらくマッサージを続けていると、幽霊はその肉体へと還り、無力化できるのだ。もし幽霊にしがみつかれたら、アナログパッドを動かして抵抗しよう。また、これらのミッションではLIFE回復アイテムは携行不可となっている。

青白く光っているのが幽霊。近くには必ず瀕死のMSF兵が転がっているので、接近して心臓マッサージを行おう。

ミッションタイプ14　大型・AI兵器戦

装甲車、戦車、ヘリといった大型兵器や、AI兵器と戦闘を行うミッション。大型兵器戦では、敵兵をすべて無力化するか、大型兵器を破壊すればクリアとなる。AI兵器戦では、破壊またはAIを機能停止させればクリアだ。いずれも強敵なので、CO-OPSで挑みたいミッションとなっている。

装備の選択

大型兵器と戦う際は、無力化を狙うか、破壊を狙うかで携行する装備を変えよう。無力化を狙うなら、麻酔銃や取り回しのしやすい武器を中心に選択。破壊を狙う際は、大ダメージを狙えるミサイル系の武器を多めに持っていこう。

目立たないように行動すれば、気づかれずに全敵兵無力化も可能。CO-OPS時は仲間と分担し、順次無力化とフルトン回収を行おう。

AI兵器は狙う部位がポイント

AI兵器戦では、パーツが欲しいか、記憶板が欲しいかで、狙う部位を変えてみよう。パーツ集めの際は、破壊を防ぐため弱点のAIポッドを集中攻撃するとよい。記憶板を収集するなら、特定パーツを狙って攻撃し、記憶板の連動部分を破壊するのだ。

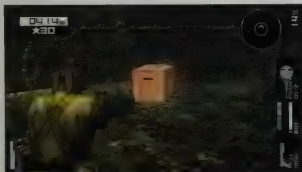
AI兵器は装甲が厚いため、威力の高い武器でも大量の弾薬が必要。支援補給マーカーで弾薬を補給しながら戦っていこう。

VERSUS OPS

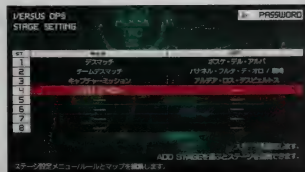
4つのルールで対戦

他プレイヤーとの対戦を楽しめるVERSUS OPS。対戦形式は4つあり、最大で6人（チーム戦なら最大3対3）での対戦が可能だ。使用できるのは、実戦部隊配置中のスタッフおよびスネークとなる。また、4つの基本ルールに加え、対戦時間や使用可能武器の制限といった詳細ルールも設定できる。

対戦用マップ

マップはMAIN OPSに登場したエリアの一部を使用したものとなる。最初は選択可能なマップが少ないが、ミッションの進行に伴って増えていく仕組みだ。なお、1つのマップで昼夜の2パターンが存在するケースもある。

どのマップでも、各所にはラブダンボールが配置済み。中に対戦相手が潜んでいるかも知れないので、うかつな接近は厳禁だ。

ラウンドと対戦結果

規定のラウンド数を終えると、総合的な結果が表示された後、対戦は終了となる。このとき、一緒に味方および相手のプレイヤーとの友情度が上昇する。なお、たとえ負けたとしても特にデメリットはないので、気軽に対戦してみよう。

ルールとマップの組み合わせは、最大8ステージまで設定可能。複数ステージの設定時は、対戦終了後に次のステージが始まる。

デスマッチ

チーム分けのない個人戦で、自分以外のプレイヤーすべてが敵となる。参加人数が多い場合は、いかに多くの敵の動きを把握できるかが重要だ。真っ向勝負の銃撃戦も悪くはないが、C4爆弾を仕掛けてそこまで誘導する、2人のプレイヤーが戦っているところを狙って攻撃するといった戦い方も有効だ。なお、LIFEや気力はじっとしていても回復しない（これはどのルールでも共通）。また、ポイントが1位のプレイヤーの頭上にはケツァールが表示され、1位のプレイヤーを倒すと多くのポイントが入手できる。

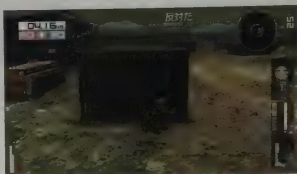
勝利条件	敵を倒すことによって得られるポイントが、対戦終了時に最も多いプレイヤーの勝利となる。

身を隠して目立たないように戦うのもひとつの手。なお、カムフラ率によっては、自分が他プレイヤーからは半透明に見える。

※VERSUS OPSは、アドホックモードを使用する。

チームデスマッチ

勝利条件	倒されるとチケットが減少。対戦終了時にチケットが多く残っているチームの勝利となる。

チームを組み敵を倒した数を競い合う。誰かが前線で戦っている間に後方からスナイパーライフルで援護する、2人で挟み撃ちにするといった、チームならではの連携プレイが勝利の秘訣だ。なお、チーム戦の場合はCO-OPS時と同様に、CO-OPインおよびスネーク・イン状態になれる。武器の貸し借りやスネークシンクロの効果も活用していこう。また、瀕死状態の仲間は心臓マッサージで蘇生可能。戦力ダウンを防ぎたいなら、倒れた仲間を復活させよう。また、急いで再出撃したいときは、アクションボタン連打で再出撃状態に移行する。

CO-OPS通信で味方に指示出しを行うのもよい。ただし、対戦では言霊効果は一切適用されないことを覚えておこう。

キャプチャーミッション

勝利条件	ケツァールを自軍エリアに持ち込み、一定時間持続させたチームの勝利となる。

ターゲットとなるケツァールを奪い合う対戦形式。ターゲットを確保し（アイテムのように拾う）、自軍のエリアで一定時間その状態を守り抜けば勝利できる。まず、いかに敵の攻撃をくぐり抜け、ターゲット奪取するかが鍵となる。味方の援護を受けつつ、誰か1人が回収に向かうとよい。奪取後は、時間いっぱいまで守ることとなる。所有者が倒れる、または敵がケツァールに触れた場合は、そのまま奪われてしまう。味方が守ることはもちろん、自軍エリア付近にクレイモア地雷を仕掛けておく、スモークグレネードで相手の目をくらますなどして時間を稼ごう。

ターゲットはこれ。出現位置を確認し、敵チームをけん制しながら接近しよう。敵に奪われた場合は、所有者を集中攻撃だ。

拠点制圧ミッション

勝利条件	エリア内にあるすべての拠点、または本拠地の制圧に成功したチームの勝利となる。

拠点制圧が目的の対戦形式。拠点は四角のエリアで示されており、一定時間そこに留まると制圧できる。いったん制圧した後も、敵チームのプレイヤーが留まった場合は奪われてしまうため、再奪取されないように守ることも重要だ。また、両チームともに本拠地があり、相手の本拠地を制圧した場合も勝利となる。本拠地だけは絶対に落とされないようにしつつ攻め込んでいこう。チーム戦なので、積極的に制圧に向かう攻撃役とその援護役、そして防衛役と、役割を分担しながら行動していくとよい。

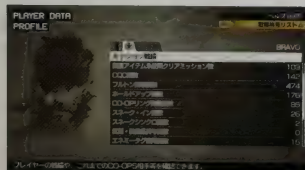
拠点に留まり、ゲージがいっぱいになれば制圧完了。なお、制限時間に達した場合は、制圧拠点の多い方の勝利だ。

PLAYER DATA

やり込み度をチェック

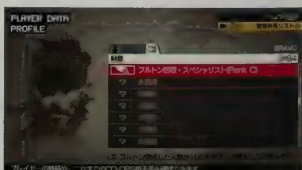
プレイヤーのやり込み度を示す様々な情報を確認できるのが、PLAYER DATAだ。ミッションのクリア状況や対戦の戦績といった基本的な情報から、CQCを行った回数、ヘッドショットを決めた回数といった細かい項目まで閲覧可能となっている。自分のプレイ状況を振り返ってみよう。

閲覧できる項目

PLAYER DATAで閲覧できる項目は3つ。自分自身の成績が確認できるPROFILEと、友情度の高いプレイヤーが記録されていくCOMRADES、英雄度が高いプレイヤーが記録されていくHEROESだ。PROFILEで確認できる各種項目については、右記の勲章獲得条件の目安にもなる。また、HEROESの英雄リストでは、英雄度が高い順に表示されるので、他のプレイヤーと比べ、自分がどのくらい英雄度が高まっているのかをチェックしてみよう。

自分の現在のプレイ状況を確認できる。CQC回数やフルトン回収回数といったデータは、戦友のものと見比べてみるのも面白い。

英雄リストに登録されるのは、これまでにCO-OPSをした相手、またはVERSUS OPSで対戦した相手となっている。

勲章と称号

やり込みの証ともいえるのが、特定の条件を満たすと獲得できる勲章と称号だ。勲章には膨大な数があり、ノーキルでクリアした回数や友情度総計が一定以上になるなど、獲得条件は様々となっている。称号もそれぞれある条件を満たすと獲得でき、こちらはプレイヤーのアイコンとして設定可能。PLAYER DATAの画面で△ボタンを押すと設定画面となるので、現在獲得している称号の中から、好きなものを選ぼう。

勲章は行動の累積で獲得できるもの、特殊な条件を満たすと獲得できるものなど様々だ。獲得時には英雄度がアップする。

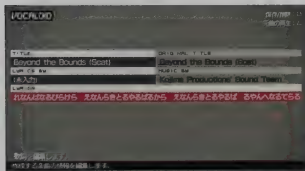
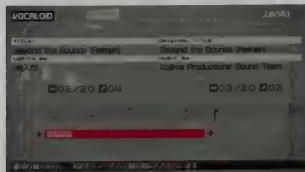
称号はPLAYER DATA画面の左側に表示される。他プレイヤーのDATAに登録された際も、設定した称号での表示となるわけだ。

VOCALOID

各所で流れるボーカルをアレンジ

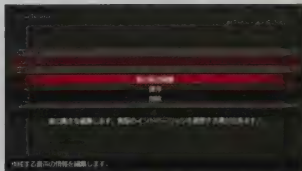
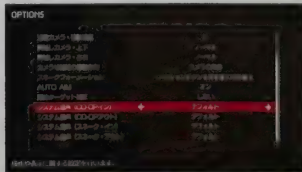
VOCALOIDとは、音声合成技術により、歌詞とメロディーを設定することでボーカル付き楽曲を手軽に制作できるというもの。本作に搭載されたVOCALOID機能を使うことで、ウォークマン®の曲や、CO-OPS通信時の音声などを、自分が設定したものに変更できる。

設定方法

設定はタイトル画面のEXTRASで行える。まずは自由に歌詞・セリフを入力して、データを保存しよう。次に、そのデータをサーバーに送ることでVOCALOID音声データを変換（ダウンロード）。あとは項目ごとにENTRY GATEやOPTIONSなどで登録を行えば、ゲーム中で聴くことができる。なお、サーバーとのデータ送受信のために、ネットワーク接続が必須。無線LAN接続のできる環境と、PlayStation®Networkアカウントが必要となる。

「VOCALOIDエディタ」で曲のタイトルや歌詞などを入力し、データを保存。その後「ネットワーク」でデータの送受信を行う。

曲は小節単位で歌詞を設定できる。メロディーそのものの変更はできないが、1つの音に対して多めに歌を割り当てることも可能だ。

※VOCALOID、NetVOCALOIDはヤマハ株式会社の登録商標です。
※ウォークマン®は、ソニー株式会社の登録商標です。

流れる場面

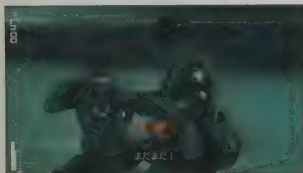
音声データを設定、登録できる項目は、ウォークマン®（→P.159）、CO-OPS通信、CO-OPイン・アウトとスネークイン・アウト時の音声などがある。ウォークマン®は、装備中に楽曲の1つとして聴ける。CO-OPS通信は、ENTRY GATEでその音声を割り当てておけば、ミッション中に流すことが可能だ。CO-OPイン・アウトとスネークイン・アウト時の音声は、OPTIONSで設定。例えば、通常は「CO-OPイン」と発する声が、自作のものに差し替わる。

登録した音声データは再編集も可能。なお、設定した音声データが聞こえるのは自分のみで、CO-OPS相手側の音声は変化しない。

ゲームを進めると、OPTIONSにシステム音声の項目が追加される。音声データを機能させるなら、ここで設定を切り替えよう。

ネットワーク接続

レアな兵士・ユニフォームを入手

通信機能を使ってネットワークに接続することで、各種特典が得られる。ここでしか手に入らないものもあるので、戦力アップのためにも、通信を行ってみよう。下記のうちアクセスポイントについては、その地域にあるアクセスポイントから自動的に情報を集めるタイプのため、気軽に試せる。

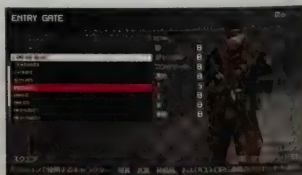
アクセスポイント

マザーベースで行えるRECRUITでは、アクセスポイントから兵士の募集が行える。ただ集めるだけではなく、募集後は自力で兵士を屈服させることが必要だ。募集後、海岸に兵士が並んでいる場面へと移行するので、CQCを仕掛けて気絶させていこう。制限時間内にすべての兵士を気絶させられれば、その兵士を獲得できる。なお、入手可能な兵士は定期的に更新されていくので、時期を変えて改めてアクセスしてみよう。

並んでいる兵士はほとんど攻撃してこないが、制限時間も短めだ。投げで巻き込んだり、連続CQCなどで速やかに気絶させよう。

終了後は獲得画面へ移行する。能力の高い兵士や、便利なスキルを持っている兵士を手に入れるチャンスだ。

ダウンロードコンテンツ

タイトル画面のEXTRASからネットワークにアクセスする（無線LAN等のネットワーク接続環境が必要）と、入手可能なダウンロードコンテンツが表示される。ここで、欲しいものをダウンロードしよう。コンテンツの内容はユニークなユニフォームなどになっている。また、コンテンツは随時増えていく予定なので、本作の公式サイト（URLはhttp://www.konami.jp/mgs_pw/jp/index.html）で情報をチェックしよう。

EXTRASのネットワークを選択。アクセスポイントを経由して、ダウンロードコンテンツの入手先へとつなごう。

スネークが着るユニフォームには多彩なものがあるが、ダウンロードコンテンツによって、そのバリエーションはより充実していく。

お楽しみ要素

注目要素をピックアップ

ミッションクリアやマザーベース育成といった本筋以外にも、様々なお楽しみ要素が用意されている。ここでは、そういった要素の中から、ユニークなものをピックアップして紹介。なお、ブリーフィングのうちミッションごとに聞けるものは、役立つものが多いのでぜひ聞いておくとよい。

カメラ

EXTRA OPSのミッション（→P.152）でも使用するカメラだが、本来は好きな場面を撮影できる装備品だ。兵器や風景を撮る、気絶した敵兵を撮るなど、自由に撮影して楽しもう。撮影は、装備した状態で攻撃ボタンを押してシャッターを切るだけだ。なお、写真は個別に1枚の画像として保存できるので、別のメモリースティック等にコピーする、クロスメディアバー™からPSPの壁紙に設定といったことも簡単にできる。

Lボタンを押しながら方向キー左右でズームイン・アウトができる。移動とともにズームして位置調整をしよう。

敵兵を眠らせたところを撮影してみたところ。ここにダンボールを置いてみるなど、アイデア次第で様々な場面を撮ることができる。

ウォークマン®

装備品のウォークマン®は、携行していると音楽を聴けるアイテムだ。携行中はSTARTメニューにウォークマン®を操作するタブが追加されるので、そのプレイリストの中から、再生する曲を選ぼう。なお、条件を満たすと選択できる楽曲は増えていく。基本的には気分転換用だが、様々な楽曲を聴くことができるので、試してみよう。

カセットテープ式のウォークマン®。開発を進めるとその形状と機能は次々と進化していく。

ブリーフィング

ミッション選択画面から選べるBRIEFING FILESでは、ミラーやパスといった主要人物から、有益な情報を聞くことができる。その内容は、ミッション攻略に役立つものから、その土地についての説明まで様々だ。そのほか、各人物の生い立ちなども聞けるので、ストーリーや人物への理解を深める意味でも、耳を傾けてみよう。

ブリーフィング項目は条件を満たすと追加される。まだ聞いていないものは[！]が目印だ。

KONAMI OFFICIAL BOOKS

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER
OFFICIAL GUIDE : THE BASICS

メタルギア ソリッド ピースウォーカー
公式ガイド ザ・ベーシックス

Planning & Editing 山本秀樹／高口友昭／中井優太（コナミデジタルエンタテインメント）
小南英明／中西康哲／中村征太郎／山崎 裕（ブレインナビ）
Creative Direction 久留一郎（コナミデジタルエンタテインメント）
Art Direction 高橋俊之（ラグタイム）
Layout 株式会社エストール
Cover Design 高橋俊之（ラグタイム）
Design & Layout 高橋俊之／北出伸一郎（ラグタイム）

Supervision 小島秀夫
今泉健一郎／松花賢和／村岡一樹／新川洋司
コナミデジタルエンタテインメント 小島プロダクション

2010年5月20日 初版第1刷発行

発行人 田中富美明
編集人 亀井英雄
発行所 株式会社コナミデジタルエンタテインメント
〒107-8324 東京都港区赤坂9-7-2

＜書籍の内容に関するお問い合わせ＞
お客様相談室：TEL 0570-086-573
平 日 9:00-19:00
土日祝日 10:00-18:00

＜販売・営業、乱丁・落丁に関するお問い合わせ＞
ブックセンター 03-5771-0383
月～金曜日10:00-16:00（土日祝日除く）
※ゲームの攻略方法に関するご質問にはいっさいお答えしておりません。

印刷所 大日本印刷株式会社

定価はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本は小社ブックセンターまでご連絡の上お送り下さい。
小社送料負担にてお取り替えいたします。
但し古書店でご購入されたものについてはお取り替えに応じかねます。

Printed in Japan

ISBN978-4-86155-277-9 C0076

NK0277

URL www.konami.jp/book

ISBN978-4-86155-277-9

C0076 ¥952E

9784861552779

1920076009525

株式会社コナミデジタルエンタテインメント

定価：1,000円（本体:952円）⑤

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

METAL GEAR SOLID

PEACE WALKER

プレイステーション・ポータブル